

命令与征服
潘达利亚的雷霆

杰洛特归来
加勒比刺客/废土2



死亡空间3
涂鸦冒险家/银翼杀手



大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第436期

04 月中

本期零售价：10元
邮发代号：082-726



电脑应用与娱乐的第一选择

巨人2013年良心大作





形象代言人：戚薇

4月19日内测！

屌丝 ON LINE 我是屌丝，我玩仙侠世界

GVG小团队模式、装备保值模式
专为屌丝玩家打造



扫描二维码

戚薇幸福礼包

进入《仙侠世界》游戏，
与NPC"戚薇"对话，
输入礼包代码：DR419，
领取戚薇幸福礼包。



巨人网络 游戏官网：http://xx.ztgame.com

www.popsoft.com.cn



Issue 436

2013年《大众软件》征订开始了!

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人： 大众软件杂志社　**收款人地址：** 北京市100143信箱103分箱　**邮编：** 100143　**汇款金额：** XXX元

请注意： XXX元=订阅期数×订阅数量×每期单价，如订阅一年中旬刊1份，汇款金额为：12×1×10=120元（不包括挂号费，如需挂号邮寄需在此基础上另附费用，详情见下文）。

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址： 北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线： 645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人： 陈小姐　**联系电话：** 010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

中国移动通信
CHINA MOBILE

智·惠旋风

低至¥399
百元智能机
迎春绽放

AD-T-000-082

中国移动智惠系列百元智能机给力上市

- 399-699元超值价
- 3.5-4.0英寸大屏
- Android智能系统
- 1GHz高速处理器
- 畅快3G网络

春暖花开，万物复苏，中国移动百元智能机蓬勃来袭！多款品牌智能机低至399元，让全民一起轻松畅享3G生活

各大营业厅有售或登录中国移动淘宝官方旗舰店10086.tmall.com在线购买


酷派8020+


联想A278t


海信HS-T818


中兴U793


海尔HT-I710


天语C986t


华为Y310-T10



引领3G生活





P50

孤岛进化史

《孤岛危机3》毕竟是一部跨平台游戏，同时要照顾到PS3和Xbox 360版，让PC版留下了少许遗憾，但即使如此，其画面水准依然冠绝于世，至少不会输给PS4的早期游戏

P92

猎魔人3——狂猎

来自瑞维亚的杰洛特（Geralt of Rivia）尚未老去，但他已经厌倦了。他厌倦了为民除害、猎杀怪物的生活，因为那些被他保护的民众常常会把拥有超能力的他也当成怪物；他厌倦了北地诸国之间尔虞我诈的政治游戏，因为这些争斗害死了他的朋友，削弱了北方诸国的国力，让他们在野心勃勃的南方征服者面前形同散沙，无力抵抗；他厌倦了这个夺走了他的爱侣、他的家园、他的伙伴，让他孑然一身的世界；他厌倦了，因为他知道这个世界还会向他索取更多

本期目录



大众软件旬刊
2013年04月中
总第436期



P131
死亡空间3

知名的商业游戏系列怎样改革并不重要，重点在于改革是否能盘活市场。多一些怪物种类，多一些大魄力的场面固然能刺激玩家的神经，但连自己的灵魂都差点丢掉，结果还没赢来更多市场，只能说是得不偿失。删除了大量隐晦信息，也抛去了各种神秘主义和宗教色彩的DS3，成了一部名不副实的“死亡空间”



P156
寂静岭——启示录3D

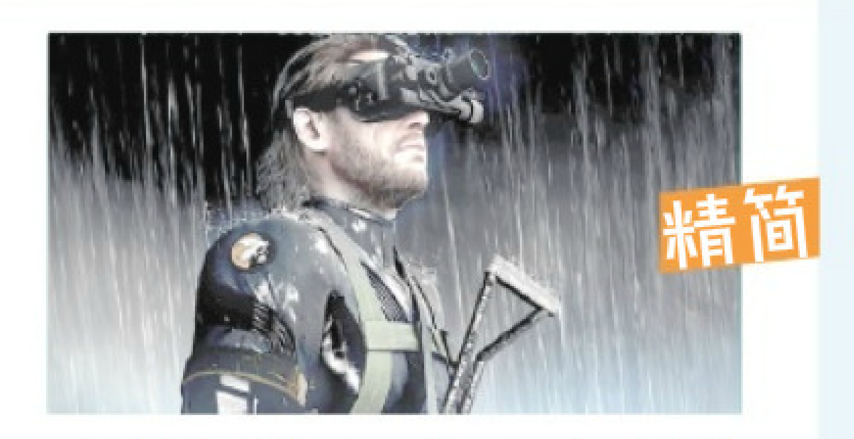
恐怕这部“寂静岭”电影从恐怖片的角度都不是很合格，甚至没有多少吓人的场景和音效，更别提体现游戏里那种塞满内心、让人感到无比压抑的沉重感了。看来并不是每一次的黑暗回归之旅都能让人感到满足，与其说这是一部游戏改编电影，倒不如说是一次耗资巨大的Cosplay表演

声音

晶合通讯

GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



精简

“章节化游戏开发是下一代游戏降低成本的途径之一。”

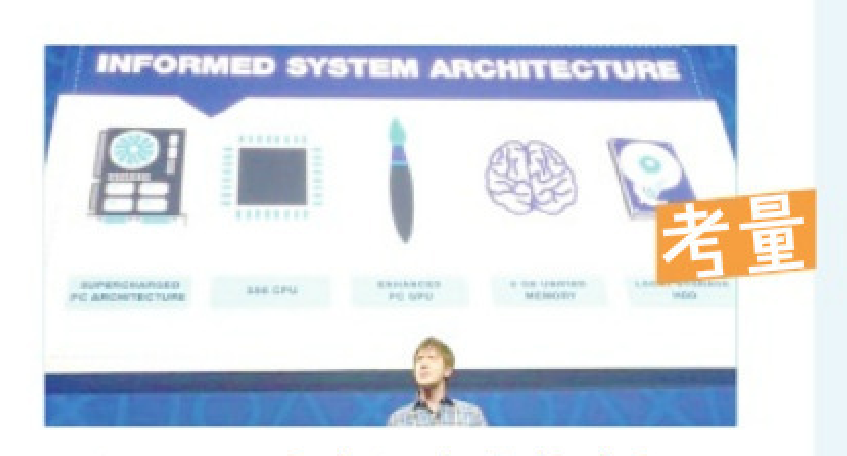
针对PS4等下一代主机游戏开发成本的问题，小岛秀夫认为，同样规模的3A作品，下一代主机需要的人力和时间可能会更多。



弯路

“《魔兽世界》开发团队在5.2找回了正确的道路。”

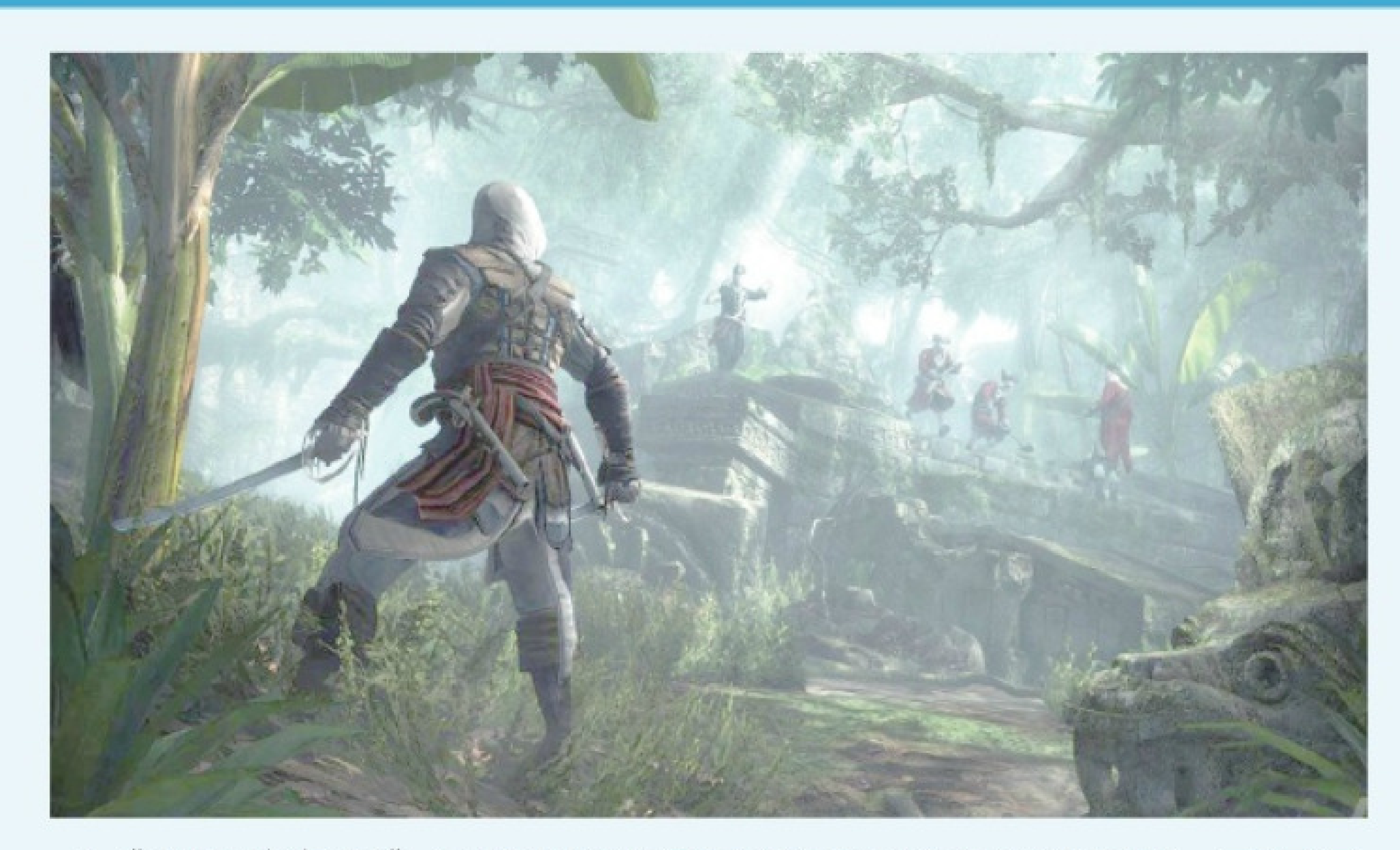
首席系统设计师“螃蟹”Greg Street在与IGN的采访中坦承，在《大地的裂变》期间，开发团队有些迷失方向。



考量

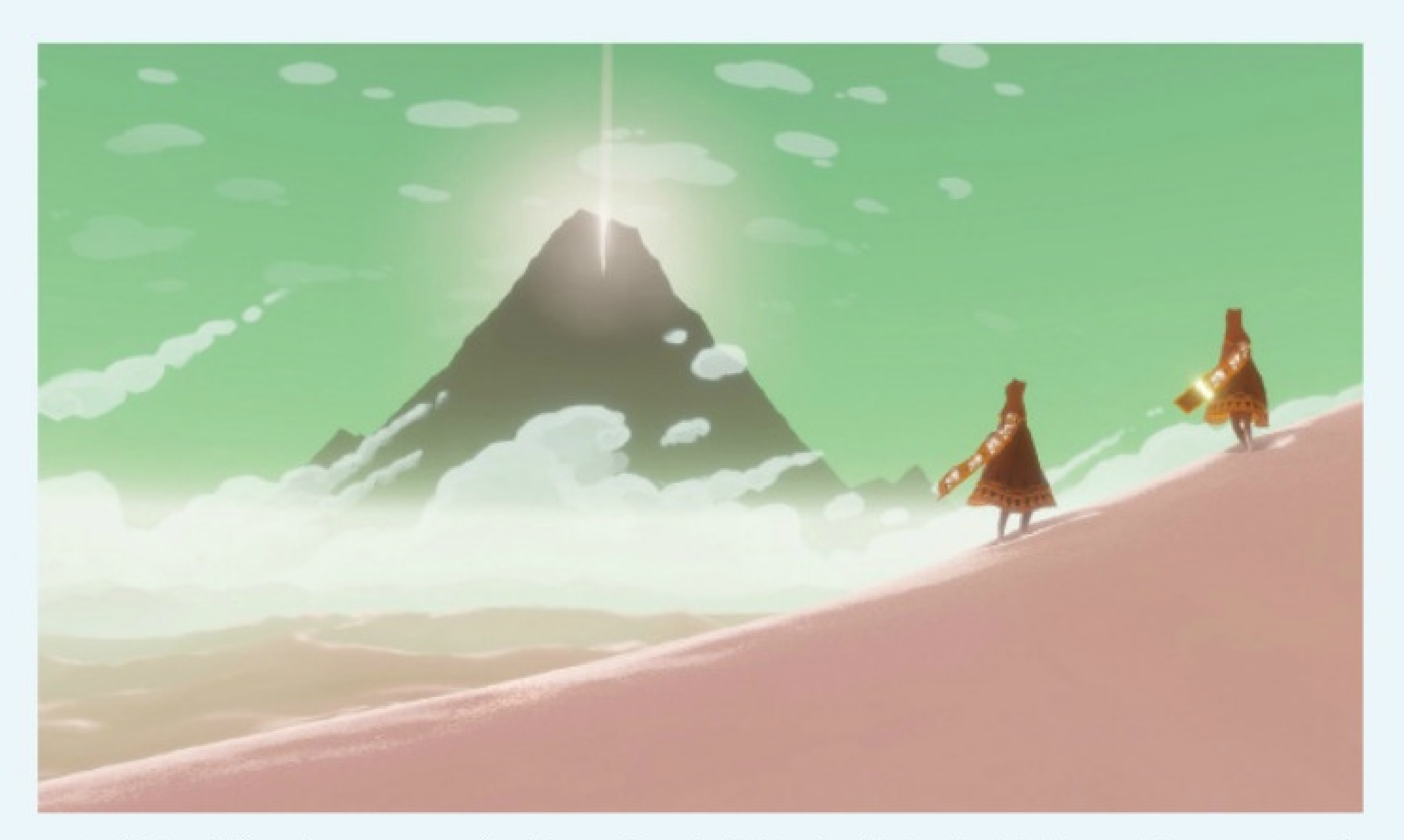
“NVIDIA未参与次世代主机硬件开发不是因为技术问题。”

PS4已经确定使用AMD硬件，下一代Xbox也大体近似，NVIDIA却并不担忧，他们表示，这是公司内部投资收益评估的结果。



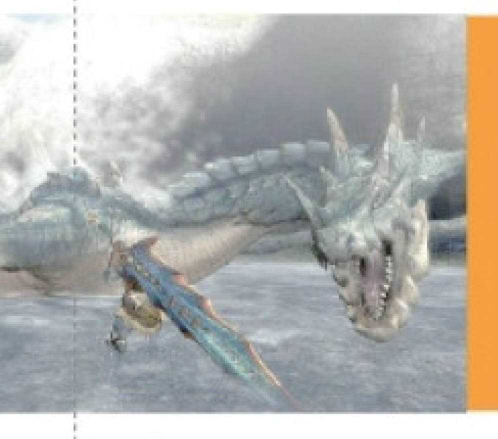
“《刺客信条Ⅳ》里的刺客故事会像HBO的主打迷你剧，而且是孩子必须有家长陪同收看的那种。”

Ubisoft负责本作的首席内容总监Carsten Myhill对MCV做出如上评论。《刺客信条Ⅳ》中不会出现什么肩膀上的鹦鹉和弯钩假肢之类的俗套海盗桥段，开发团队对海盗生活的表现将以HBO剧集的现实主义手法进行还原，故事和设定也将更为黑暗。



“《旅途》（Journey）的开发对我们来说其实曾是一份沉重得难以承受的负担。”

在《旅途》发售一周年之际，thatgamecompany创始人陈星汉回顾本作的开发历程时坦承，这款游戏的开发成本远超想象，即便在《旅途》大获成功的今天，他们仍然没有依靠它获得多少收入，高达6位数的开发成本刚刚偿还完毕，之后他们才有希望通过它盈利。



在亚洲大红大紫的“怪物猎人”系列在西方市场却一直是不够火热，CAPCOM希望通过更多的欧美市场曝光推动这个系列。



宫本茂说，以前的任天堂认为在线内容会限制能接触到它的玩家群体，而在这个互联网时代，情况已经大不一样了。





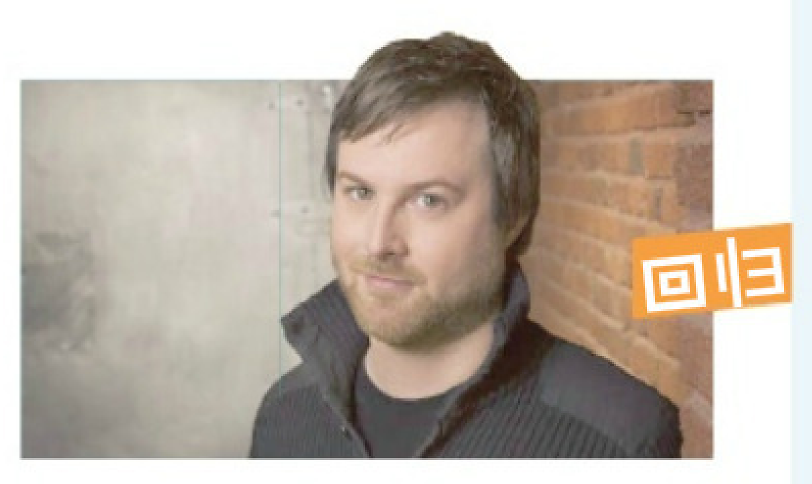
Ziff Davis意图缩减规模，IGN媒体集团遭遇重创。

新闻集团于2013年初将IGN出售给了J2 Global旗下的Ziff Davis出版集团，ZD随即宣布将缩减IGN的运营规模，UGO.com、GameSpy.com和1UP.com将被关闭，而IGN也将减少无关部门，旗下的电子竞技赛事IPL将被出售，至本期截稿时IPL仍未找到买家，原定于3月底在拉斯维加斯举行的IPL6也被取消。



PS4拉开次世代主机序幕，市场需求强劲。

PS4正式公开不过一个多月的时间，著名零售渠道商GameStop已有超过60万名玩家登记预订，表现出玩家对下一代主机的强烈渴望。



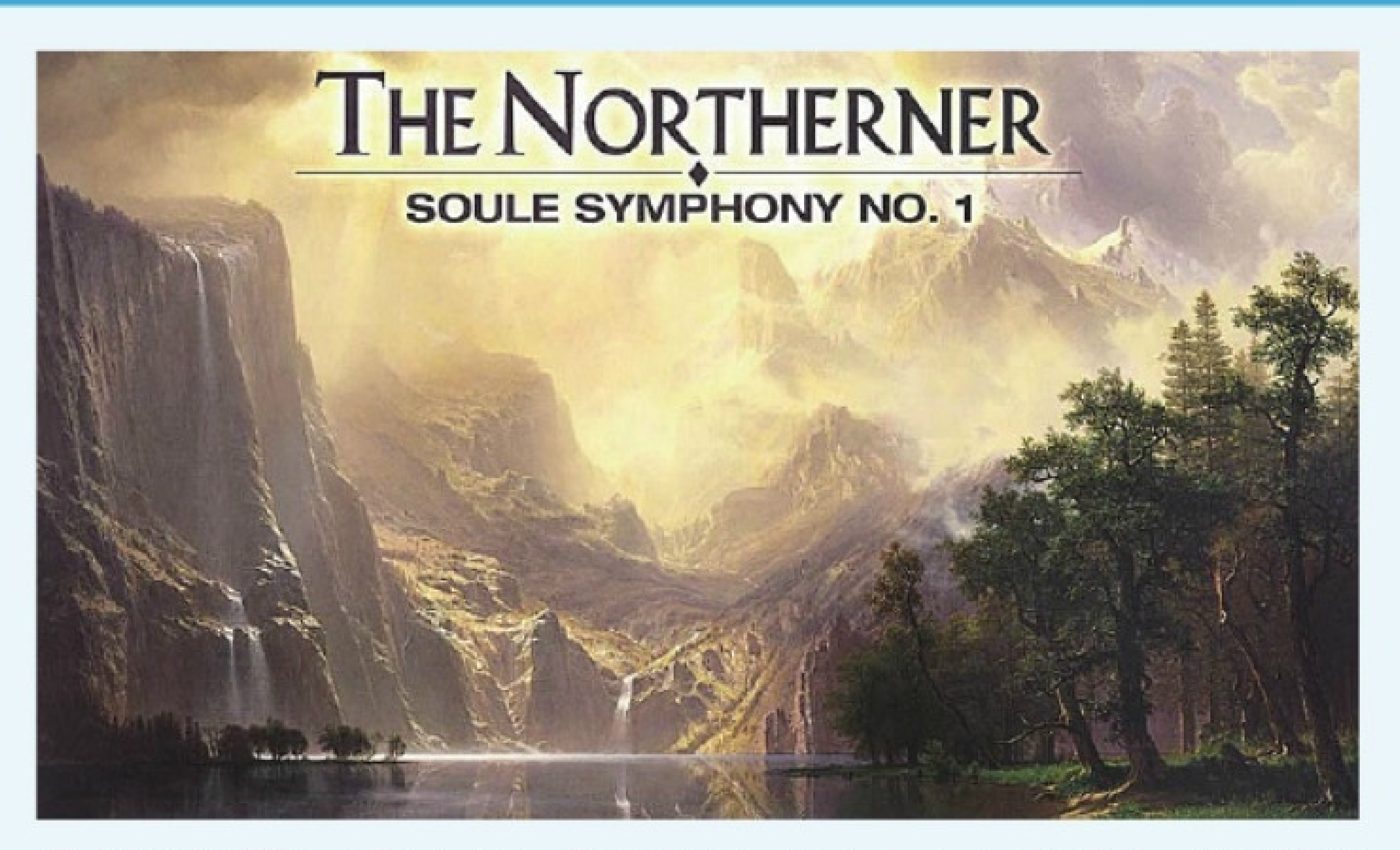
“刺客信条”系列功勋制作人返回Ubisoft。

在THQ破产后，其蒙特利尔工作室被育碧买下，而它正是由离开育碧的资深制作人Patrice Désilets组建的，Patrice也正式回到了育碧。



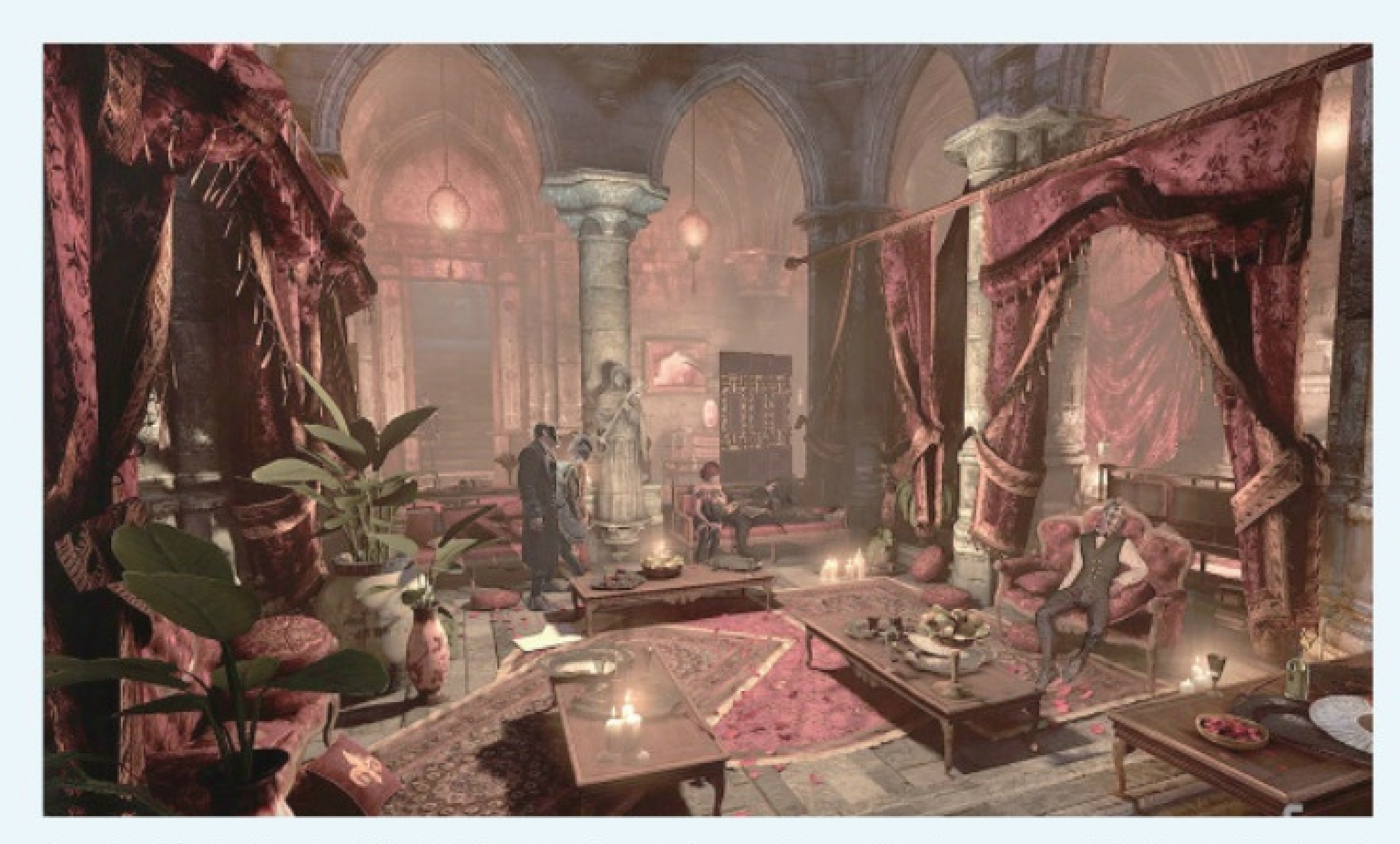
任天堂被控侵犯裸眼3D专利，败诉需赔偿超3000万美元。

3月13日，美国法庭裁定任天堂的3D技术对日本发明家富田诚次郎侵权成立，应赔偿这位前索尼员工3020万美元。



著名游戏音乐人踏入传统音乐领域，Kickstarter再次成为“梦想孵化器”。

曾为包括《上古卷轴Ⅴ》《魔兽世界——熊猫人之谜》在内的多款大作制作配乐的传奇游戏音乐人Jeremy Soule在Kickstarter上筹资，意图制作自己的第一张古典交响乐专辑《北地人》，凭借着他的号召力，这张专辑在很短的时间内就完成了集资目标。



经典潜入游戏《神偷》宣布重启，隐秘侠盗Garrett携次世代之威王者归来。

4月的《Game Informer》杂志封面宣示着PC游戏史上最出色的第一人称潜入游戏之一——“神偷”系列在Eidos Montreal手中正式重启，将于2014年登陆次世代主机和PC，蒙特利尔工作室将力图还原“神偷”系列的精髓乃至美术风格，让这个经典系列重获新生。



全球最大游戏视频直播网站Twitch.tv公布，2013年2月共有2800万名用户使用了他们的服务，逾60万名玩家使用Twitch.tv进行直播。



在完成《洞穴》（The Cave）之后，Ron Gilbert正式宣布离开Double Fine，结束与Tim Schafer就《洞穴》开发达成的君子协定。

管中窥豹，能否见得一斑？

PS4的命运标记

Martin Robinson
Eurogamer.net/2013.2.23

PS4是一台着眼于次世代的全新主机，这一点毫无疑问，但对玩家来说，最关注的当然还是它的本职工作：游戏。



EUROGAMER.net

Saturday Soapbox: Defining PlayStation 4's games

PS4的方向是可喜的，但首发阵容魔咒要打破恐怕也没那么容易

要说PS4的发布会有什么东西最积极正面的话，那就是索尼将重心放在了游戏上，他们的目标是玩家。发布会可能有些冗长，但两小时的时间里，只有区区几分钟花在了PS4的多媒体与直播功能上，其余全部贡献给了游戏主机的主要职责：游戏。

如今，越来越多的玩家开始感觉到被他们买来玩游戏的各种机器逐步边缘化，游戏主机越来越多地开始承担和宣传多媒体终端的作用，而索尼在PS4发布会上对游戏内容的侧重比例显然是值得欢迎的，不论微软接下来将要公布的新Xbox会采用何种策略，这种内容的比例必定会有所转变。索尼听到了玩家的呼声，采取了一种强势的回应来呼应核心玩家。和任天堂一样，它意识到核心玩家是决定主机初期命运的基石，而和任天堂不同，索尼还有足够的资源和动力来留住这些玩家。

因此PS4是一台能够给予玩家动力的主机，虽然它的设计哲学沾染了一些企业运营的影响，可我认为一台为现代玩家专门设计的主机听起来的确相当过瘾。我和我的几位同事一样，怀念久多良木健的开拓精神，但现在我们的时代更为保守，而我们作为玩家的口味却在水涨船高，PS4降低了的开发难度应该可以保证PS平台的软件数量前所未见，这显然是一件好事。

假如游戏本身才是PS4的标志性功能，很奇怪的是，我唯一想尽早体验到的是Bungie的《命运》—— 一款我在之前就已经了解到的游戏，并且我在PS3、Xbox 360和下一代Xbox上也能玩到。索尼对软件阵容深度的强调中，《目击者》挥舞着独立游戏的大旗，《Knack》瞄准的是年轻一代，《看门狗》看起来就是那种会大卖的类型，但这一切都不能真正地展示出下一代主机究竟有什么不同。

而索尼的第一方作品却有些莫名其妙，和PS4的光鲜外表并不吻合。我个人是Sucker Punch工作室以及“恶名昭彰”系列的粉丝，但我曾以为这个系列已经悄无声息地退休了，Sucker Punch可以自由地探索新的领域。同样，Guerilla的新《杀戮地带》感觉也是在本来就已经有些力不从心的3代的基础上硬撑出来的产品。

诚实地说，我曾经幼稚地觉得首发阵容一泡污这种事不会再发生了，可PS4很可能会把这个传统继续下去，我们希望随新主机一起首发的游戏能够奠定这台主机的基调，索尼自然也这么想，对他们来说，只有用强大的软件阵容才能展现出PS4的真正实力。

新Xbox今年晚些时候就会发售，任天堂期望着在2013年有更好的市场表现，新的“马里奥”和其它第一方新作可能会在E3现身，索尼是否承担得起慢热的风险？我们在发布会上看到的仅仅是冰山一角，虽然我无意贬低Evolution和Sucker Punch，但索尼的顶级第一方工作室顽皮狗与Polyphony在E3上的表演才是重中之重。



《杀戮地带——暗影陨落》的视觉效果值得赞赏，但它能创造PS4首发的良辰美景吗？

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn　美术编辑/Doris



软件巨人跨入新的未知领域

Valve的归来与野望

Knowledge: Valve Returns
EDGE 2013.3

Gabe Newell和他的蒸汽帝国开始新的扩张，但这种扩张也是充满危险和未知因素的。



如本期《EDGE》封面所言，动力，是下一代游戏工业的关键词，Linux是否会成为PC平台的新蒸汽动力？

Linux从来都不是游戏产业的一员，但它如今拥有了一个无比强大的伙伴：Valve Software。Gabe Newell称Windows 8是“伤害了PC行业所有人的巨大悲剧”，他和他的公司不但建立了一个PC游戏的独特平台，还将推出一款基于Linux的家用游戏主机：Steam Box。

Valve有很多理由这么做。在传统意义上，PC游戏是围绕着微软和它的技术建立起来的，例如Windows、DirectX和DOS等等。不论你喜欢还是讨厌Windows 8和它的平板化趋势，请不要忘记这个平台究竟属于谁，也要意识到微软将应用程序与服务封闭化的尝试目前来看并不受欢迎。

后者很明显对Valve构成了一种威胁，它的Steam数字分发平台直接代表着今日的PC游戏。Linux则是一个完全开放的平台，任何人都可以制作自己的分发版本。创始人Linus Torvalds和他的团队维护的仅仅是核心代码，而除此之外的所有功能都可以随意进行发散，任何有需求和技术实力的人都可以打造属于自己的Linux版本。例如Ubuntu就是一个类Windows的图形化分支版本，降低了Linux的使用难度，Debian则是面向高级用户的。对Valve来说，Linux是一块没有国王的无主之地，没有人会对它指手画脚，而且也不存在主机的竞争问题。

Valve的Steam Box正式推出不会早于2014年，但硬件的推出仅仅是这盘棋里的一小步。Valve之外的第三方企业可以制造自己的定制版本，Gabe暗示说可能会出现3种配置从低到高的版本，而不会太强调硬件配置本身。在这种理念下，低档产品可能会像OnLive主机一样主打流媒体或云游戏，中档会拥有完整的CPU/GPU架构，但有比较严格的体积、功耗和成本限制，而最高档的机型就可以任由制造商发挥。官方的Steam Box不会限制玩家安装Windows，不过出厂肯定只会预装Linux。当然，Valve面对的挑战在于从各个开发商那里获取足够的软件支持。

Steam对Linux的支持也没有让大家等太久，Linux版Steam在2012年底开始了免费的公开测试，短短几个月时间内就有几十款游戏登陆了Linux版Steam，其中包括《失忆症》《粘粘世界》和《超光速旅行》等佳作。不过真正意义上的大作目前还没有，Valve最近的第一方游戏也没有，这并不太让人意外，将游戏移植到Linux需要花费很多人力和物力，毕竟如今的PC游戏非常依赖DirectX等微软的技术，并且市场对于大部分非独立厂商来说都太小了。

但Valve在下的很明显是一盘大棋。Steam发布时，全世界都认为它是个强塞给《半衰期2》玩家的没用的累赘，如今它已经是PC游戏的领军人物，对独立游戏开发商来说能不能通过Steam的审核是生死攸关的，还有很多玩家会把已经拥有的游戏在Steam上再买一次，因为随时可以下载进行游戏的数字渠道实在太方便了。

Linux虽然有很多优势，但谁也不能保证Valve这一步一定会成功。Linux各种层出不穷的再发行版对开发者和没有经验的用户来说意味着令人头疼的兼容性问题。Linux自身虽然非常出色和稳定，但对游戏来说却是个不成熟的平台，而且这种不成熟是全方位的。2012年中，Linus曾公开将NVIDIA称为“我们遇到过的最难打交道的公司”，然后直接伸出中指，“去你丫的NVIDIA！”。没有硬件和软件驱动的双重支持，3A级大作登陆Linux的先决条件就不存在了。

最后，Valve自身也是一个不确定因素。相比微软，Valve可能只是大卫，但Steam在EA的Origin和Ubisoft的UPlay面前则扮演的是巨人歌利亚的角色。对这些重要的发行商来说，Valve控制的以Linux为核心的游戏发布平台并不意味着就比微软控制的Windows更加安全。即便这个理念成功了，Valve保持着谨慎低调的姿态，也意味着他们多了一个需要支持的平台，要知道，现在这个年代，连Windows PC玩家都经常被忽视，或者被糊弄。Valve的个体意志并不足以推动这个改变的发生，它刚刚走出第一步，未来的一切还尚未可知。P



《星际争霸Ⅱ——虫群之心》盛大发布。

暴雪在其总部所在地尔湾市的GameStop实体店举行了《星际争霸Ⅱ》第一部资料片的北美首发仪式，有众多当地玩家前来参与开发团队访谈、职业选手表演赛和签售活动。这也是跨越全球持续21小时的发售典礼的最后一站。

《战地4》点燃次世代战火，东方明珠塔和西直门立交桥下展开大战?

EA于3月26日在GDC上正式公开了《战地4》，为其次世代FPS产品线拉开序幕，在经过“叛逆连队”与《战地3》多样化的故事与系统尝试之后，《战地4》将重返亚洲舞台，将背景设置在新冷战和全球反恐之下。

《质量效应3》迎来一周年生日。

在《质量效应3》多人模式一周年之际，BioWare公布了多人模式的数据统计：只有1%的任务是在白金难度下完成的；41%的任务以失败告终；最受欢迎的职业是N7毁灭者战士；N7评定等级最高的玩家已经超过了30000。







THQ破产尘埃终于落定，《黑道圣徒Ⅳ》率先在Deep Silver手中获得新生。

“黑道圣徒”系列在THQ破产清算中被“死亡岛”系列发行商Deep Silver购得，而这个系列并没有就此沉寂，新作《黑道圣徒Ⅳ》将于8月发售，戏谑恶搞风格依然不改——这次的故事你能估得到吗？是外星人入侵！玩家必须使用超能力对抗外星人，解放全人类……



果然在欧美地区，DND和“异域”号召力惊人，《异域镇魂曲》也应该有继承人了。

inXile entertainment在Kickstarter上开启了《异域镇魂曲》精神续作《异域——努梅内拉之潮》的资金募集活动，短短6小时便达成90万美元的目标，而到本期截稿之时已获得近270万美元的筹款。

当与人斗成为一切，我们还剩下什么？

电竞，RTS的票房毒药？

Archer
vs.
digmouse

如今提起RTS游戏，很多玩家脑子里首先想起的都是“星际”“魔兽”“Sky”等电竞名词，电子竞技在RTS中的重要程度真的有这么高吗？



Archer
过度商业化扼杀游戏本质



digmouse
竞技并不是RTS式微的第一因素

就“星际2”而言，GSL等著名电竞赛事的成功是否带来了一些隐性的负面影响，还需要观察和讨论



把竞技性和RTS联系起来，在最近几年，恐怕也就只有《星际争霸Ⅱ》了，所以就以它为中心来说吧。

近几年，全球各地涌现出众多的以“星际2”为旗帜的电子竞技赛事，越来越多的玩家们通过日益发达和完善的互联网直播欣赏到了精彩激烈的“星际2”大赛，毫不夸张地说，“星际2”成为了真正意义上，可以让全球任何玩家在任何时间连上互联网都有比赛观看的电竞项目。而在这么繁荣的电竞市场背后也带来了一个问题：为什么这么多电竞赛事都在热捧“星际2”，但反过来“星际2”的玩家却并不如观众那么多呢？

让我们拆分开来看这个问题，为什么“星际2”观赏性强？其一，在高清直播下，“星际2”的画面表现是非常出色的；其二，3个种族的兵种各具特色但又保持了近乎完美的动态平衡，这也是竞技RTS成功的根本；第三，赛事的成功造星，长期的积累+海量的比赛让“星际2”明星的更新换代永远在进行中；最后，对战本身将即时战略的特点发挥到了极致：有操作，有翻盘，有选择，有决战，有战略，有智商……

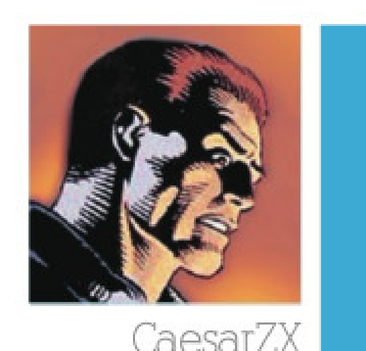
正是因为“星际2”的1v1对战拥有极高的观赏性和商业化成果，我们的赛事和媒体选择性地把“星际2”一个大大的蛋糕切得只剩下了1v1对战：所有的地方都在做电竞，所有的媒体都在报道电竞。

过于成功的电竞商业化造成了“星际2”这艘战舰的严重倾斜，同时我们的玩家也在自己的心理上将“星际2”与1v1画上了等号，于是乎，越是发展电竞，我们越是发现，任你在电竞上奖金再翻番，赛事再翻番，观众再翻番，但真正玩“星际2”的固有用户就是那么多，这才是这个RTS旗帜性游戏所面临的最大的不幸与悲哀。P

电子竞技能走入主流玩家与社会的视线，《星际争霸》在韩国的兴起功不可没。世界顶级电子竞技赛事从诞生起，RTS游戏就始终是其中不可或缺的一员，暴雪系RTS自不用提，连一直都是以单人剧情和爽快直接但平衡性不足的战斗为核心的C&C系列都有官方对战节目。竞技元素和竞技精神从一开始就渗透在RTS游戏这个类型里，二者是不可分割的。

而对现代电子竞技而言，RTS游戏不论市场如何，玩家喜好如何，至少目前仍然是不可或缺的。在《英雄联盟》《Dota 2》等MOBA类大行其道占据世界电竞市场主要份额的今天，以暴雪系游戏为代表的RTS、以CSGO为代表的FPS和以《FIFA》为代表的体育游戏不仅仍然有着固定的受众群体，也是不能缺少的调剂元素。

所谓“票房毒药”，说的也就是“RTS还有没有人玩”这个问题，回答当然是肯定的，但RTS明眼人都看得出的衰落，在我看来，与电子竞技并无本质关联。在现代游戏工业进入次世代之后，图形表现力和联机功能的提升让很多在上个世代难以呈现的游戏形式有了突破性的发展，最典型的就是FPS和ACT，而智能手机产业的发展带动的移动游戏的爆发式增长进一步地促成了现代游戏和玩家的休闲化与时间碎片化，而RTS明显属于比较硬派的古典游戏，和现代游戏的这种发展趋势并不合拍，需要很多的时间和精力才能上手并精通，视觉冲击力也并不强烈。传统RTS现在就像一只不受欢迎的北极熊，独自在寒冷的荒野中行走。对仍然喜欢RTS的玩家来说，竞技与对战是RTS不可缺少的，也是他们肯定会接触的内容，而对RTS世界之外的玩家来说，竞技与否并不重要，因为他们在选择游戏的时候，或许就不会选择RTS，而竞技的残酷和美丽，不会是选择或放弃的理由。P



CaesarZX
我这是在为写作计划做预告

归根到底只能说

人性本贱

Chris Taylor去跟白俄罗斯人混饭吃了，他在自己的公司死到临头时恐怕都想不明白：我……我可是《横扫千军》之父啊，怎么会这样啊？

许多游戏类型正在衰亡，RTS游戏也已进入低谷。为什么这些一度风靡全球的类型会一个个老去？恐怕只有数学家才能回答这个问题。回想起上世纪90年代，全世界都在全功率开动着战略游戏生产机器，仿佛每秒钟都有一个新RTS诞生和死亡，每时每刻都有RTS在前赴后继，时不时迸发出灵感的火花。可如今这个时间单位已经变成了年了。

不过，当我们坐下来仔细思考为什么另一种比RTS火得早得多的类型——飞行模拟类游戏会死去时，你会发现数学家是无法回答的，或许只有从人类本性中去寻找蛛丝马迹才会有收获。

飞行模拟类游戏与其他游戏类型有本质的不同。例如，在飞行模拟游戏经历的每一个历史时期，即便是由于存在各种技术和客观条件限制导致无法做到对真实的模拟，它们都不仅是以游戏的姿态，而更是以一种实现人类飞行梦的工具的姿态出现的。这样一来就产生了第一重天然局限：并非所有人类都向往蓝天。有人只想当个战略指挥者、有人只想成为兰博，也有人只渴望娶8个老婆。

其实80年代就出现了大量自称模拟机（Simulator）的飞行游戏，当时的它们正努力做到与街机风格的游戏严格区别开来，方式也很直接："要玩游戏？我不是游戏！"然而限于技术，无论在画面、航电或空气动力学方面的模拟都是相当原始的，当时的飞行模拟玩家可没觉得这些产品不像游戏，事实上，多数人看到能让自己展翅高飞的游戏都会愿意尝试并乐在其中，在轻度模拟中享受翱翔杀敌的快感。80年代末到90年代初，Microprose在飞行模拟领域处于霸主地位时，明星设计师Andy Hollis、Sid Meier和"野牛比尔"Stealey协力设计出了《武装直升机》（Gunship）、"F-15E攻击鹰"2代和3代以及《F-19隐形战斗机》（催生了《夜鹰F-117隐形战斗机2.0》）。这些模拟游戏曾一度成为这个类型中衡量优劣的基准。不甘示弱的Spectrum Holobyte也发布了鼎鼎大名的经典模拟游戏《隼3.0》（Falcon 3.0），而Digital Integration则开发出了《旋风战斗机》及其续作《旋风战斗机——沙漠风暴》。

这些游戏尽管都具有优良的任务计划工具和坚实的设计，但随着处理器的迅速发展以及早期图形加速卡的出现，这些画面简陋而拟真度适中的游戏很快就被人遗忘。

戏剧性的转折点发生在几位关键人物从Microprose跳槽之后。Andy Hollis加入了EA的Origin System公司，组建起了Skunkworks工作室，而"野牛比尔"则自立门户研究起更真实的模拟游戏。在简氏的精确辅助和突然飞跃的硬件支持下，飞行模拟游戏焕然一新，首要的变化发生在《傲气雄鹰》（USNF）和《ATF》上，然而这两款游戏除了画面上有了翻天覆地的进步外，模拟度反而大大降低了，飞行爱好者们普遍觉得它们更接近于街机，大呼失望。于是俄罗斯厂坐不住了，美厂们纷纷调整策略。1996年EA推出了划时代的武直飞行模拟游戏《长弓》（Longbow），"飞行迷"们踊跃购买，可他们完全没意识到自己即将面临的是怎样的挑战。

随着SSI的《苏恺-27》、简氏"长弓"系列以及《F-15》和MicroProse的《隼4.0》相继出现，它们像筛子一样筛去了大部分此前自称的"Simulator玩家"，似火的热情瞬间被超高拟真度浇灭，为了避开过大的挫折感，他们只能选择最低难度的游戏模式。之后在大量爽快的FPS的冲击下，玩家发现已经没理由整天捧着数百页的飞行手册发傻了。筛选最后留下的是一批真正热爱模拟飞行的核心玩家。

人性本贱，飞行模拟太简单了你要大呼小叫，太真实你就缩头缩脑。飞行模拟啊，面对这样的一群人类，恐怕没人能救得了你了。



在如今依然坚持玩飞行模拟游戏的核心玩家眼中，当年的那款《旋风》就像是一个笑话



生铁老爷
我跟你妈一边大

最强烈的感觉就是

乾隆爷什么都没吃过

这些年到了各个地方，免不了吃顿当地的饭。蛛丝马迹里，都有个熟悉的身影。我仔细想了想，是谁呢？昨天我想明白了，是乾隆爷。

我在上网搜索了如下的关键字：“乾隆”“下江南”“大加赞赏”，于是搜到了以下一些内容（只是随便摘几条）：

1.黄天荡大闸蟹：相传乾隆皇帝下江南之时，路过黄天荡，正值当地螃蟹大丰收。乾隆爷食用清水大闸蟹后龙颜大悦，对其鲜美肉质大加赞赏，御赐其“金爪玉脐”之美称，并定其为宫廷贡品。

2.松鼠鳜鱼：松鼠鳜鱼是地道的苏州菜。相传乾隆皇帝在苏州观前街松鹤楼吃了一道用鳜鱼做成的菜后，大加赞赏，很是满意。因这道菜刀工精细，状似松鼠，故名“松鼠鳜鱼”。

3.三不沾：据说是乾隆爷下江南路经华彰德府，当地官员因为这道菜菜色金黄，就献给皇上品尝。没想到皇上龙颜大悦，立马让管事问这道菜的做法，带回宫去。而后“三不沾”就在宫廷、府衙、食肆等广为流传。

4.文思豆腐汤：乾隆年间，扬州梅花岭一带的寺庙中有位和尚，法号文思，擅做各式素宴，特别是用嫩豆腐、金针菜、木耳等烹制的豆腐汤，令远近的佛门居士过齿难忘。相传乾隆皇帝当年也曾品尝过此汤，并对其大加赞赏。后来这汤就成为清宫一道名菜，并用文思和尚的名号命名。

乾隆六下江南确实没少吃没少玩。这是事实，但乾隆的饮食品味和文学水平并没有贱格到现在某些餐饮从业者的水准。“大加赞赏”就是一道魔咒，除了这词，人们不知道该怎么表达“好吃”。对了，还加上一个“很是满意”。我真的要骂街了。但这还不是最可气的，这些词最多只能算陈词滥调。下面这些稀奇古怪的东西，我相信乾隆活过来也会惊起一身鸡皮疙瘩。他一定会反思自己六下江南最后凝炼给后人的是些什么玩意。

1.高滕猪婆肉：传说是当年乾隆爷下江南途经宜兴高塍时，偶然吃到了当地烧制的母猪肉，甚觉味道上乘，即连连称好、挥笔提匾：“高塍猪婆肉”。这匾被店家高高挂在店堂上，并将乾隆爷那天吃剩下来的母猪肉汤敬称为“乾隆老汤”，每每盛小勺加进第二天煮的母猪肉里，以此类推，即成“祖传秘方”，代代相传。

堂堂大清皇帝，提笔就是“高塍猪婆肉”，吃剩下来的母猪肉汤还被“敬称”为“乾隆老汤”——您这是说反话呢吧？您要活到乾隆年间，那真是个反清义士！比这个更不像话的是一种叫“仰化乾隆蹄膀”的东西。

2.“河间驴肉火烧”：相传四百多年前，乾隆爷来到河间，地方官献上一道地方小吃，乾隆爷品尝后大加赞赏，从此，“河间驴肉火烧”就声名远播了。

嘿嘿，现在我中午也能花个十块来钱吃着大清皇帝的御膳了！等会儿啊，我不光能吃乾隆爷的御膳，每天晚上下班，我还能在公交车站的摊儿上吃着乾隆爷的雏凤明珠！什么叫“雏凤明珠”？您往下看。

3.富春江毛鸡蛋：相传乾隆下江南，沿着富春江旅游观光，一路上吟诗作画，沉醉在江南山水之中。到富春江镇的钓台时，忽然觉得肚子已经饿得咕咕叫了。这时天色已晚，附近又无人居。忽见半山腰上一间茅屋……屋内住着一位老婆婆。乾隆向婆婆要些东西果腹，老婆婆便从鸡窝里拿了些已经孵了一二十天的毛鸡蛋来烧给他们吃，乾隆吃了赞不绝口，觉得这东西不仅味道鲜美，风格独具，而且益智健体，对身体大有好处。乾隆爷给了它一个很是文雅的名字——雏凤明珠。

看了这个，觉得乾隆也不过是个背个破旅行包的屌丝游客。而且劳动人民真朴实，附庸风雅也不易——“雏凤明珠”总比“高塍猪婆肉”高明了。不过最混蛋的在下面。

4.激汤：乾隆年间，砀山一家激汤馆来了两位气宇轩昂的客人。伙计端上两碗激汤，客人立马为这香气扑鼻、黄澄晶莹的鲜汤所吸引，忙问：这是啥汤？掌柜的一旁道：古名叫雉羹，今以乌鸡代雉，你问啥汤！咱就叫激汤。上首客人十分赞赏，即席吟道：一奚乌鸡鸡羹传世；下座一位应声而曰：戋金竹鑳鑳铿调鼎。妙对既出，惊震四座。后来才知，上首落坐的客人便是当朝皇帝乾隆，下首者乃当朝大学士纪晓岚。回京后遂御封啥汤为“天下第一汤”。

“这啥？”看了这个，总觉得清宫里都是讲河南话的。

看见了吧，乾隆就是个看见什么山野村食都会立马两眼发贼光、口水沾襟的主儿！可怜见……不是可怜见皇帝深宫里的餐饮水平，是可怜见我们普通百姓对美食的想象力以及餐饮行业人士的文化水准。

乾隆南巡吃过的东西还有菠菜豆腐汤、一刀鲜、砂锅鱼头煲、玉带糕、鸡火鳖等等，限于篇幅，今天不一一展开谈。光吃也不行，还得来点酒水，什么牛栏山二锅头这样的皇家贡酒之类的。关于乾隆六下江南，都“甩开腮帮子”吃了哪些怪菜，以及沿着这些菜名勾画出一条怎样古怪的寻访路线，水真的是很深。P





落琪

背景音乐：不说再见——SHE

另一个世界的我们

不说再见

我承认我不讨厌外挂，它导致了RO的衰退，但也能带来它的辉煌。只是这如过山车般的开服体验让我五味杂陈。

写这篇文字的时候我正坐在新开通的北京地铁6号线上，没有小广告也没有卖艺的青年，就连座位也是暖暖的，一切都是全新的，就像新的一年，新的开始。不知道为什么，我总在坐车时会感慨万千，或许是时间过得太快，又或许是我们走的太慢。

透过耳机音乐，我能听到车厢里人们稀疏的话语，却感觉自己已经无法集中注意力。我是真的有些疲惫，每天地铁带着我行驶35公里，而在这之间我就像罐头里的沙丁鱼。

就在刚才，专心写作的我差点坐过站，我像这北京城里的无数上班族一样，每天靠着地铁这种交通工具生存。深呼吸一次，看着镜子里的我，前面的刘海又翘起来啦。

我要写的是RO。这几天，QQ里的RO群接二连三地闪着，大家都在议论RO新开以后练什么职业，选哪个服务器。时隔一年，新运营商接手《仙境传说》，承诺让1200万老玩家回到最初的感动，没有外挂、没有商城。登录游戏官网，简陋的几个宣传，没有职业介绍，只有简单的充值地址和新版本的故事背景，可就算这样，像我这样迷恋RO的玩家们还是不约而同地点了“下载游戏”。

开服第一天，电信服就人满为患，这本是好事，但没过几天外挂就进入游戏，紧接着又开始有无辜玩家被连累封号（同时却也有很多外挂使用者逍遥法外）。而另一方面，人多造成游戏登录难，在最低消费为月卡的情况下，无法上线，不管是老玩家还是新玩家都对运营商表达了不满。运营商一再扩充服务器，仍然有许多玩家无法登录。一时间怨声载道。

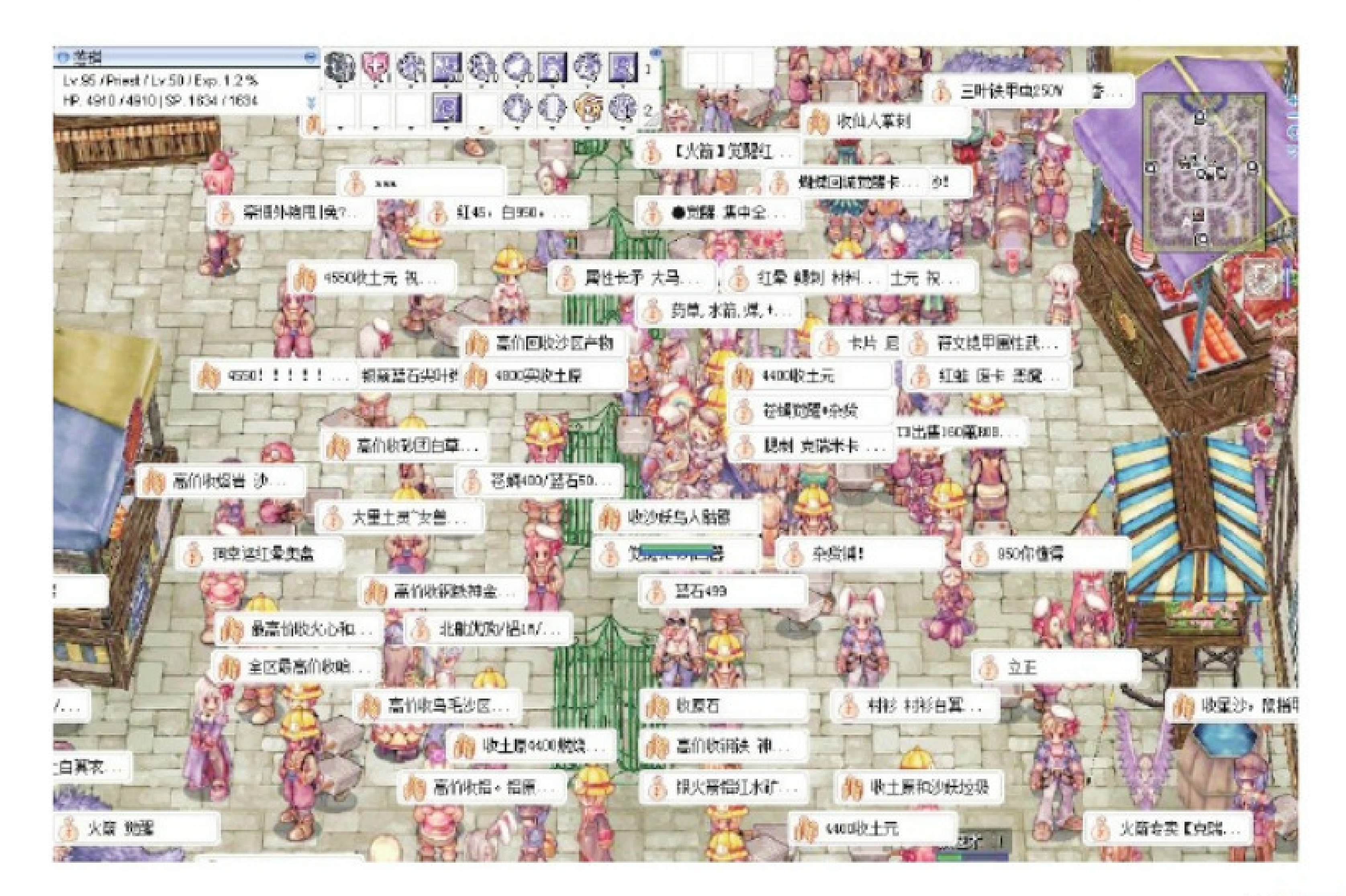
3月13日晚，一个自称是游戏运营商的ID在RO某外挂论坛里留言，声称导致游戏不平衡、玩家卡Bug的原因是KE挂造成的。他要求外挂作者立刻停止他们的行为，还RO一个清净。外挂制作者则当面回应，这些因素根本不会导致游戏的登录等问题，为此他同意停用外挂，让玩家来判断到底登录困难的原因为何。

于是KE挂真的消失了，但服务器内的“物产”因此变得十分贫瘠，一夜间物价飞涨，而KE挂退出后也开始有别的外挂前来填补空缺……有人欢喜有人愁，所以我相信外挂终究还是会越来越多的，因为RO里打怪不掉钱，只能将打怪掉的道具卖给NPC换取游戏币，这样的环境必然让玩家和外挂维持一种共生关系。我承认我不讨厌外挂，它导致了RO的衰退，但也能带来它的辉煌。只是这如过山车般的开服体验让我五味杂陈。

10年，玩RO已经有10年啦。10年前网游刚刚起步，作品很少，所以那时的玩家大都玩过RO。10年后，在铺天盖地的3D网游时代再看到它，就像看见一个已经远去的朋友又一次出现在面前，是想念，是感动，更是怀念年少时的自己。再次进入这个世界，的确比10年前升级的速度快了，不到一天就能二转，高等级后去固定地图刷怪让我有种“不会再爱了”的感觉。10年前的我们免费给路人加状态，带新手打怪，一起GvG，一起冒险，一起在南门外悠闲的聊天。10年后运营商带给我们的还是最初的RO，可现在一起组队升级、聊天也会被认为是划水……不禁让人感叹青春不复返，最初的我们已经随时间流逝。

但我可能依旧不会选择退出，即使蝴蝶区、剑鱼区、红蛙区和妖耳区依旧是外挂的天地。说是曾经，因为它已离我远去；说是童话，因为它太过美好。我想念从前的自己，想念我创造的那些数据，想念我的鱼骨公会，想念与我并肩作战的兄弟姐妹们，想念给我加状态的路人，想念那个世界里的怪物以及那个世界的所有。即使Delete能删去所有的所有，那段永恒的记忆也会永存我的心底。

很简单，因为我爱RO。



在普隆德拉，随处可见挂着店的商人们，因为没有拍卖行，所以这是多耗电的职业啊！

只有死者才能看到战争的终结。——柏拉图

The Rise and Fall of RTS Games

即时战略兴衰史



《沙丘II》确立了RTS的各种基本元素



《命令与征服》开启了RTS黄金时代



《帝国时代》展示了另一种风情

《红色警戒2》重夺RTS王者地位



《魔兽争霸III》拉开了《魔兽世界》史诗的序幕

策划/本刊编辑部 执笔/半神巫妖

有这样一种游戏，它脱胎于传统策略、战略游戏，但摒弃了下棋一般的回合制，采取了更为灵活的即时机制。是一种玩家需要在战场上建设、部署自己的军队，搜索敌人然后根据多变的战场情况制定“即时的战略”消灭敌军的游戏类型。

现在的玩家或许不知道、或许已经忘记了曾经有这样一个游戏类型，在它巅峰时“一统天下”的程度远超现今的第一人称射击，它的影响力甚至超越了游戏范畴——以它为载体的电子竞技在金融危机中拯救过一个国家的国民经济。

它就是即时战略游戏，这个现今一两年也见不到一款新作的游戏类型，它诞生于上世纪80年代初，成长辉煌于90年代，并在新世纪里悄然老去……

法国古典主义文学最后一个代表人物弗朗索瓦·费奈隆说过这样一句话：“所有的战争都是内战，因为所有的人类都是同胞。”但是这句话绝不适用于即时战略游戏中的战争，因为这里有怪兽、有外星虫子甚至还有神。

《辐射》告诉我们“战争，战争从未改变”，但这句话也不适用于即时战略游戏中的战争，在这里战场千变万化、战争背后的故事也绝不雷同，每一款游戏都为我们提供了一个独具魅力的世界观。

英国人说“战争是帝王的娱乐”，即时战略游戏给了这句话一记响亮的耳光，因为在屏幕前的玩家就是一个个普通人，但是却同样用鼠标在“战场”上谋划着同样重大的战役。

但柏拉图的这句“只有死者才能看到战争的终结”却是无比正确的，即时战略游戏或许已经老去，但是我宁愿相信，这场虚拟的战争永远也不会终结。

谨以此文，纪念伟大的即时战略游戏。

起源
（～1991）

笔者一直认为，所有的游戏都源于人类远古时期的嬉戏活动。捉迷藏衍生出了潜入动作类游戏、摔跤搏击是格斗游戏的前身，而棋类游戏则是所有策略游戏的鼻祖。

古人用石板作棋盘、石块做棋子，在不大的方寸之间推演战法、模拟战争，这就是棋类游戏的核心元素。而1972年在主机Magnavox Odyssey上问世的第一部策略游戏《Invasion》则完整地继承了这些元素。那就是游戏双方（人与AI）在类似棋盘的地图上，公平地展开回合制的竞争——游戏中的单位、兵种就是棋子，马日象田则演变成了游戏中复杂的规则。

上世纪70年代，是策略游戏大发展的10年，日后声名鹊起的“文明”“魔法门之英雄无敌”甚至“家园”“X-Com”等系列游戏的雏形都可以在这个时代找到。远离欧美的日本也同样在这个时期内受益匪浅，“信长之野望”等回合制策略扮演模拟游戏在随后80年代的诞生亦都源于此。

人类历史上的很多事物都会出现一个从简至繁然后又从繁至简的过程。游戏业也是如此，策略游戏从一诞生起就开始不断地丰富自己，类型多样且内涵丰富，随着游戏业的发展，又开始不断分化。如今看起来五花八门的包括即时战略、4X、战术射击、即时战术、回合制策略、回合制战术、战棋等诸多游戏类型分支，大致都可以认为是脱胎于经典的策略战略游戏。一般认为，即时战略游戏在快节奏中会体现出一种真正贴近现实的战略意识，这可能也是这个游戏类型吸引玩家的本质特征。

很多人认为1992年西木（Westwood）的《沙丘Ⅱ》才是史上第一款即时战略游戏，其实这并不完全正确。第一款即时战略游戏的桂冠从没有真正也无法明确地颁发给过谁，这也是业内的一个共识。《沙丘Ⅱ》只能说是第一款集合了现代即时战略游戏中的各种元素的游戏。也就是说，鼠标圈点单位、收集资源建造基地、搜索敌人然后攻击等等沿用至今的大部分即时战略游戏标志性要素并不是都来源于《沙丘Ⅱ》，但《沙丘Ⅱ》却是将它们归纳整合在一起，完善成一个独立的游戏类型的开山之作。

那么在上世纪80年代，这个《沙丘Ⅱ》诞生前10年的时期，这些元素是如何一个个雨后春笋般崭露头角的呢？

还是那句话，抛开第一款即时战略游戏到底是谁这个业内始终无法确认的事实不谈，单就业内已知的来说，1981年Intellivision主机上的《Utopia》，这款制作人是第59届艾美奖获得者Don Daglow（他和id Software的约翰·卡马克、暴雪的迈克·莫海姆是仅有的3位获得过艾美奖和IAA奖的游戏设计师）的游戏被广泛认为是最早一批出现了即时战略元素的游戏，因此也被称为“即时战略游戏最早雏形之一”。

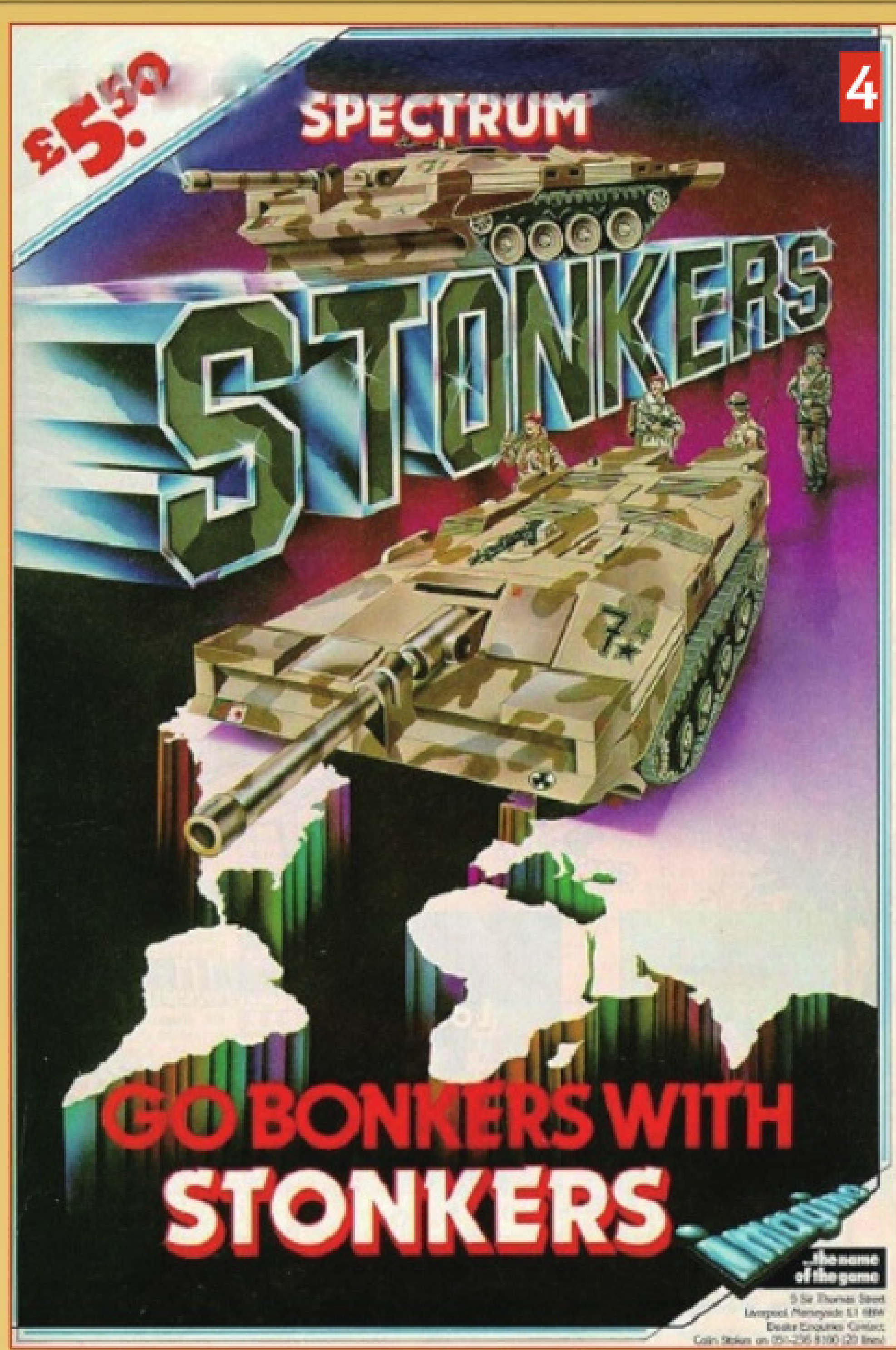
《Utopia》身上的光环远不止“即时战略游戏最早雏形”这么简单，它同时还是第一款经营模拟游戏以及第一款玩家可以扮演神的游戏（God Games，比如后来的《黑与白》《上帝也疯狂》等等）。可以说《Utopia》对后世的影响是巨大的，以至于在2004年被GameSpy收录进了名人堂，GameSpot则直接称呼它为《文明0.5》以赞扬其对“文明”这个经典系列的启迪作用。

《Utopia》是一款双人对战游戏，它拥有一个庞大的地图，玩家拥有自己的岛屿并且通过建设自己的岛屿发展军队，然后想办法占领敌方岛屿。游戏本身没有AI，如果玩家选择单人模式则会直接进入建设模式，其他岛屿将会留空，玩家转而追求得到建设成就的高分。









1.《Utopia》的制作人Don Daglow在2010年的游戏开发者大会上
2.《Gain Ground》是《铁血联盟》等游戏的雏形
3.《Utopia》被称为即时战略游戏最早的雏形之一
4.《Stonkers》曾经获评最佳战争游戏

游戏的双人对战模式中的建设、战略阶段仍是回合制，玩家建设自己的岛屿，发展经济后建造渔船和战船，还可以通过资助敌对玩家岛屿上的叛军来削弱对方。当岛屿人口增加后，玩家必须想办法满足他们的食物要求并且尽力让岛民保持快乐，否则就会有反叛发生。反叛会直接导致玩家分数降低并且摧毁部分建筑，突发的暴风和中立的海盗还会袭击玩家的岛屿。

从这些玩法不难看出，这确实是一个早期“文明”类的游戏，但是之所以被冠以“即时战略游戏雏形之一”，就是因为玩家在游戏的战斗部分，可以直接控制自己的战船在海面上搜索敌军渔船，并且可直接攻击。

如果说《Utopia》只是在战斗部分给了玩家即时战略游戏的一个惊鸿一瞥的话，那么同年在Atari 8-Bit Family主机上发布的《Legionnaire》，则直接强化了这一体验：游戏大为降低了资源搜集、经济建设的部分，改为在战斗部分给玩家一个完全自由控制的战斗体系。因此，《Legionnaire》也被认为不但是即时战略游戏的雏形，也同时拥有即时战术游戏（《盟军敢死队》为最典型的即时战术游戏）的影子。

在英国，1983年Imagine Software发布的《Stonkers》也被认为是最早的即时战略游戏之一。游戏中玩家通过键盘和手柄控制麾下的步兵、炮兵、坦克战斗，玩家的作战单位经常需要资源补给，与后世即时战略游戏不同，玩家不用搜集资源，而是使用资源卡车到港口去获取资源。虽然游戏充满了大量Bug并且经常几分钟就会导致死机，但是仍在1984年被《CRASH》杂志评选为“最佳战争游戏”。

在远东的日本，早期即时战略游戏同样出现于80年代初。1983年的《布克苏卡战役》（Bokosuka Wars）被冠以动作策略扮演游戏之名，这款由佳井浩司制作，任天堂、ASCII发布的电脑游戏同时具备战棋角色扮演游戏、动作角色扮演游戏、即时战略游戏等多种游戏类型的元素。玩家需要在游戏中解放、招募士兵，然后通过战斗升级他们并且投入到即时作战的战场中——现代即时战略游戏中单位升级的设计就是来源于此。

这款游戏在日本游戏史上确实被长期忽视了，在那个角色扮演如日中天的年代，佳井浩司能够敏锐地捕捉到世界游戏界的新动向，率先在日本引入了包括即时战略等在内的先进游戏理念，确实难能可贵。因为《布克苏卡战役》，更多的游戏人开始尝试将角色扮演同即时的战斗结合起来，也就有了后来的《First Queen》和《Silver Ghost》，这两款最早的用鼠标控制单位的游戏。

除了将即时战斗体系同角色扮演结合起来之外，动作游戏的制作者们也开始意识到了即时战略元素是未来的一种新方向。1988年世嘉发布的动作-策略街机游戏《Gain Ground》就被认为是即时战略元素出现在动作游戏中的最早先例。一般的街机动作游戏，比如《双截龙》或者《魂斗罗》玩家只能操控一个人物，而在此游戏中，玩家可以操控一个团队。团队中角色使用的武器装备各异，共有20个角色可以招募，玩家就好像在玩一款即时战略游戏那样控制这个团队与敌人作战——这不就是《铁血联盟》的前身么？

我们通过前文发现，其实这些带有即时战略元素的游戏还远远不能与现代即时战略游戏相比，用即时战斗加少量战术形容它们更为合适一些，建造基地、搜集资源等等要素明显不足。这一点直到1989年的《Herzog Zwei》才有了真正的改善。

《Herzog Zwei》是由日本游戏制作商Technosoft制作发行的一款对现代即时战略游戏影响深远的游戏。“Herzog

Zwei”来源于“Duke Two”的德文发音，玩家可以直接控制一台可以变形的飞行机甲同另一玩家或者AI作战。虽然玩家只能操控一个单位也就是机甲，但是却可以部署大量电脑控制的地面部队。玩家的机甲和地面部队都需要弹药和燃料，这些都可以在玩家的主基地内获得——因此，建造完善基地就尤为重要了。另外战场上还有许多前哨站，占领这些前哨站可以获得更多的资源和兵力。

除了这些听起来非常耳熟的即时战略元素外，诸如敌对双方单位用蓝红双色调区分、每个玩家50个活动单位上限等等现代即时战略游戏要素都出现在了这款游戏中。因此，《Herzog Zwei》问世之后在全世界范围内获得了巨大的反响，尤其是在欧洲，各大游戏杂志纷纷报道并且给出了很高的分数。Allgame网站资深编辑大卫·菲利普甚至形容它是“一切的起源”“最好的战略游戏之一”。从此之后，《Herzog Zwei》便开始出现在各大“有史以来最佳”的名单之中，比如IGN在2003年评选的“全时代最佳百大游戏”中就排名第62位。因此，我们在后世的《横扫千军》中看到不少它的影子也就不奇怪了。

到此为止，经过近十年的发展，经济建设、基地建设、即时战斗、攻占据点等等即时战略元素都已经出现了，下一个欠缺就是科技树了。这一点在1990年Probe Softawre制作的策略游戏《Supremacy》中得到了弥补：玩家在游戏中建设并维护一个庞大的星系网，当然敌人也会这么做。除了玩家可以直接控制作战单位外，多达4种的不同路线的技能树让这款游戏为即时战略游戏贡献出了一块新的拼图。

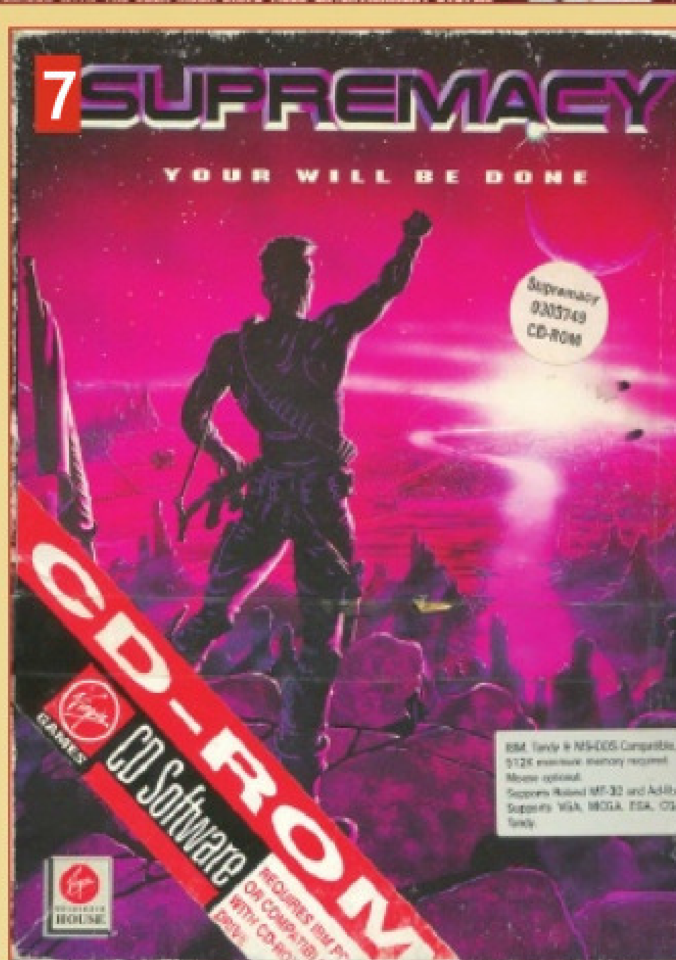
除了这些明显为即时战略游戏奠定了基石的经典大作，还有许多其他游戏默默做出了自己的贡献。比如Maxis在1991年发布的《SimAnt》这款模拟游戏都为即时战略提供了新思路：玩家操控的军队有一个领头的英雄单位。这一设计在后来的《魔兽争霸Ⅲ》中得以发扬光大并延伸到了《DotA》等经典之作中。

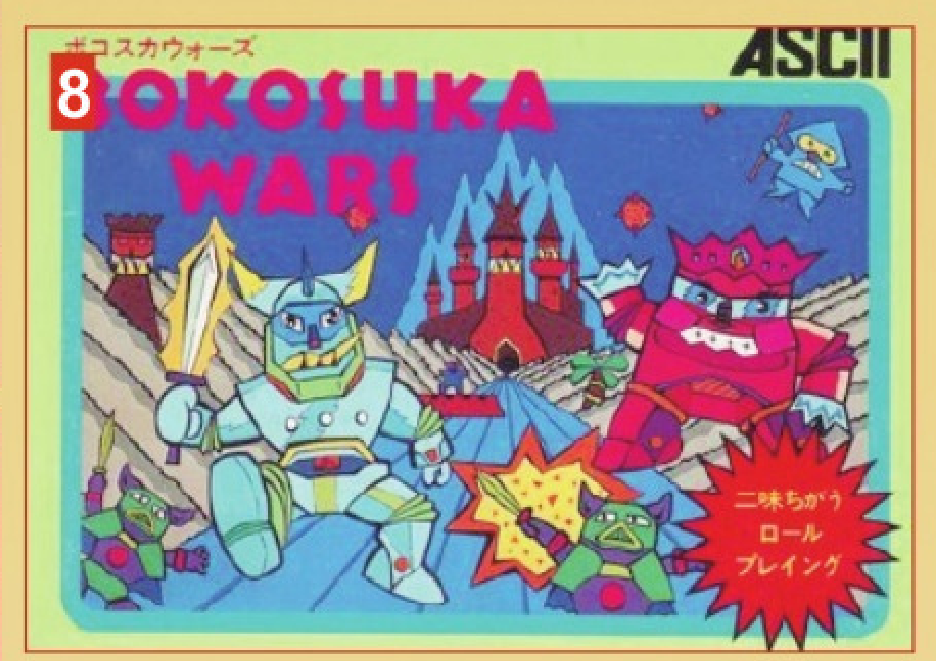
即时战略游戏的起源阶段到此即将告一段落了，这是最天马行空、想象力极大丰富的一段时期。在这段时间里没有任何条条框框，各种策略游戏、角色扮演游戏甚至动作游戏都从最早的《Utopia》等游戏身上领悟到了即时战略的精神，并且尝试加入各种元素丰富这一即将彻底脱茧而出的新游戏类型。这也就是为什么第一款即时战略游戏这一名号很难交给某个特定游戏的缘故，因为它们都可以冠以这一称号，日本人、英国人、美国人、加拿大人，世界上无数游戏天才为即时战略这一即将在后来的日子里无比辉煌的游戏类型添砖加瓦，最终量变化作了质变——即时战略游戏在1992年正式向全世界宣告了自己的登场，而此时的它，身上凝聚了一代人的艰苦努力和经验教训。因此，它的成功是如此的毫无悬念和顺理成章……



5.《Herzog Zwei》是迄今为止最好的即时战略游戏之一
6.模拟游戏《SimAnt》在“英雄单位”这一设定上为即时战略提供了思路
7.《Supremacy》在科技树方面贡献良多
8.《布克苏卡战役》为后世即时战略游戏启示良多
9.“信长之野望”系列是日系策略游戏的佼佼者，该系列的后几作加入了“即时制”的成分，勉强和即时策略游戏挂勾，但这种尝试算不上成功









辉煌
(1992~1998)

一切始于1992年，由天才的西木（Westwood）工作室制作，并由维珍发行的旷世巨作《沙丘Ⅱ——王朝的建立》开启了即时战略游戏不算长的辉煌期。游戏的世界观基于1984年大卫·林奇的电影《沙丘》，为玩家描绘了一个发生在由沙海组成的科幻异世界中的战争。

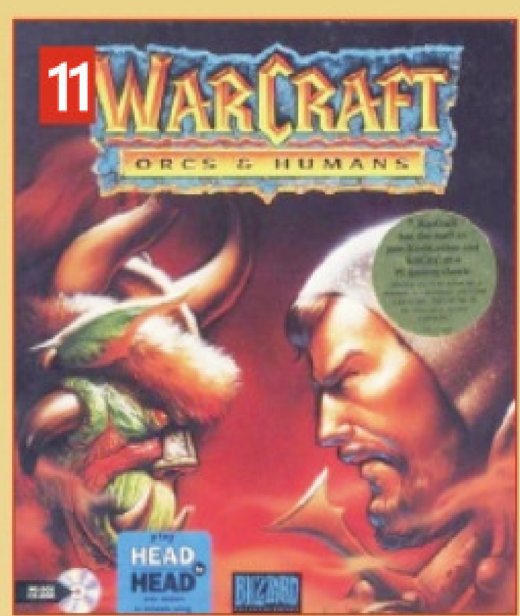
《沙丘Ⅱ》整合了前文提到的各个游戏中涌现出的即时战略元素，将其固定成了一整套游戏模式，成为了第一个最典型的即时战略游戏。其中各个任务分布在一整张世界地图、收集资源以建造部队、简化了的基地建设、建筑物遵循科技树走向、移动单位可以部署为建筑物、武器风格截然不同的派系、全部操作可用鼠标完成、战争迷雾等等设计几乎一直沿用至今。

我们现在回顾一下《沙丘Ⅱ》，发现它从一开始就打上了西木风格的经典烙印。首先《沙丘Ⅱ》拥有一个有一定基础的架空世界背景。整个星球就是一个巨大沙漠的Arrakis星的设计首先就很讨巧，无论是统治星球的各大家族还是世界的基石——香料乃至沙漠中突然探出头来吞噬一切的巨大沙虫，整个世界观既有现实中一战时期的复古风又有着异世界的新鲜感。难能可贵的是，这些背景世界观并不仅仅是一个游戏设定，而是真真切切地影响着游戏过程：玩家只能将建筑物建造在岩石上，因为沙漠中的沙虫会吞掉建筑物；香料区分为几种颜色，深色区士兵会中毒等等。

《沙丘Ⅱ》从一开始就体现了西木独特的风格：注重战场环境刻画、像塑造RPG剧情一样设计游戏的故事等等。这就让《沙丘Ⅱ》不仅仅是一款战争游戏了，而变成了一道引领玩家进入虚拟世界的大门。

天才之路都是相通的，西木和另一个游戏界的天才工作室黑岛一样，都在各自的领域里运用了同样的设计手法——注重游戏细节的塑造。只不过黑岛是事无巨细地描绘着属于角色扮演游戏的背景世界和游戏场景，比如《辐射》和《辐射2》中路边的石子，玩家点起来都会有专属描写。西木则是用一种艺术家的姿态来雕塑着即时战略的战场，当然，这种风格也造就了下文将会提到的西木怪圈，此处暂且不提。







10.《沙丘Ⅱ》的至尊地位使得它至今还有许多复刻版
11.《魔兽争霸》学习《沙丘Ⅱ》的经验，开启了暴雪的即时战略时代
12.《魔兽争霸》的过场动画虽不是真人，但很有复古风

《沙丘Ⅱ》的成功引领了新的潮流，直接促成了后来西木的《命令与征服》、暴雪的《魔兽争霸》和《星际争霸》、微软的《帝国时代》等等即时战略巨作的辉煌。其中第一个开始学习《沙丘Ⅱ》的游戏公司便是暴雪，他们于1994年推出了今日世人皆知的《魔兽世界》的世界观源头之作——《魔兽争霸——兽人与人类》。

这个粗看起来名字比较淳朴的游戏真正做到了契合主题：游戏的两方为人类同兽人，玩家需要建造基地、收集资源然后征讨敌人。与此同时，还要担心地图上闲逛的野外怪兽，这一点很明显是受到了《沙丘Ⅱ》里中立怪物沙虫的影响。游戏的风格为中世纪奇幻风，每一方都有肉搏、远程和施法系单位。

但是《魔兽争霸》绝不仅仅是一款跟风之作，它拓展了《沙丘Ⅱ》“建造基地、制造军队、消灭敌人”风格的大部分任务，加入了诸如救援被围困城镇、支援友军以及一些只给予玩家有限数量单位的任务。这让《魔兽争霸》推动了整个游戏类型的进步，留下了属于自己的独特游戏风格。

虽然《魔兽争霸》除了以上几点并没有更为大胆的创新，但是却无心插柳柳成荫般地创造了一个在十几年后影响了全世界的世界观——“魔兽”的世界。虽然这是暴雪自己的功劳，但是我们完全可以认为，西木在《沙丘Ⅱ》中所表现出的对世界观的严谨态度间接影响了“魔兽世界”的诞生。就在《魔兽争霸》问世一年后，一款真正震撼了整个游戏界的游戏闪亮登场了，它就是西木的不朽之作《命令与征服》。如果说《沙丘Ⅱ》是奠基之作，《魔兽争霸》是发扬之作，那么《命令与征服》就是升华之作。

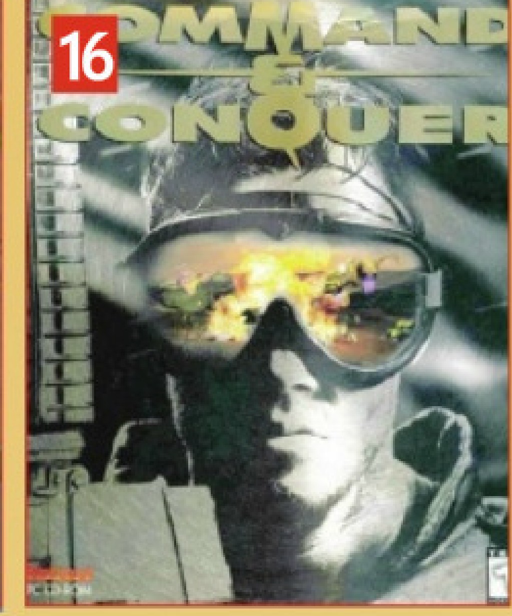
《命令与征服》的背景看似科幻，但西木用这个虚构的背景映射的恰恰是现实。《命令与征服》一代的背景设定在上世纪90年代中期，来自外太空的一颗陨石坠落于意大利的泰伯河附近，因此，这颗陨石上所携带的神秘外星物质便被命名为“泰伯利亚”。这是一种能够从土壤深处吸取金属并形成绿色结晶体的矿物，是一种可以替代石油的高等级新能源。但是这种看似美丽的矿体却对人体有毒害作用，人类接近它们的时间不可以太长。

NOD兄弟会，这个组织名称和领导人凯恩的名字都来源于《圣经》的半宗教半军事组织，因为大量开采泰伯利亚矿而拥有了强大的军事政治实力。于是他们在全世界展开恐怖活动，企图将他们的理念扩充到全世界。与此相对，联合国成立了GDI，也就是全球主动防御组织作为应对——由此一红一黄战争双方便确定了下来。











13.《横扫千军》的3D战场成为当时一道亮丽的风景线
14-15.《星际争霸》让暴雪倡导的RTS电竞化成为主流
16.1995年的《命令与征服》彻底将即时战略游戏推向辉煌
17.《命令与征服》黄金版，修改了分辨率

表面上看，联合国背景的GDI和集合了纳粹、恐怖主义等色彩的NOD兄弟会等组织是虚构的，但很明显，西木抓住了现实中上世纪90年代海湾战争的大背景，借此两个虚构组织来影射美军和美军的敌人们。《命令与征服》继续强化了《沙丘Ⅱ》的即时战略体验，并且借鉴了《魔兽争霸》等后《沙丘Ⅱ》作品的优点。比如单人任务更为丰富和多样化，增加了许多没有基地的特种任务关卡以及工程师、特种兵等等有意思的新单位。在过场电影上也大为精进，游戏每一关都是由一段真人电影引入的，其演员都是西木的员工们，真正的职业演员只有导演Joe Kucan一人，因此他扮演的凯恩也最深入人心。

除了好莱坞大片感觉一般的单人模式，《命令与征服》还罕见地加入了多人对战模式，这也为即时战略游戏日后的电子竞技之路打下了最初的基础：DOS版本的游戏就可多人对战，但是需要网络、终端线和调制解调器。在后续发布的Windows 95版本和黄金版中，游戏支持了互联网对战。

这款西木原本打算做成严肃奇幻背景的游戏最后因为海湾战争的大背景而被改成了现在这个样子，一经推出便大获成功，从画面到游戏系统，甚至Frank Klepacki定弦的金属摇滚风格音乐至今都被认为是游戏史上最佳的配乐之一。整部游戏真正在那个年代配得上“完美”二字，其影响有二：第一，西木因此成功确立了自己的风格和发展方向；第二，即时战略游戏正式成为当时各种游戏类型中最受欢迎的一个。

随后的1996年，西木趁热打铁推出了含有15个新任务的资料片《隐秘行动》和玩家只能操控一个单位的网络游戏《最后的幸存者》。后者虽然是即时战略的视角，但广泛被认为是一款射击游戏。这种将即时战略游戏改编成射击游戏的做法就是西木从这个时候决定下来的，后来的《叛逆者》的灵感即来源于此。

在《命令与征服》火爆之时，我们也不能忘记同年暴雪推出的针锋相对之作《魔兽争霸Ⅱ》，这款风头完全被《命令与征服》盖过的游戏素质也非常高，尤其是在战网上的良好表现让暴雪最终决定蛰伏几年制作一款能彻底打败《命令与征服》的大作，这款大作一定会有更好的平衡性和多人对战模式——几年后的《星际争霸》的轮廓开始清晰起来了。

真正的好戏还是在1996年底上演了，那就是冠以《命令与征服——红色警戒》的系列新作。从名字上也许会被误认为是《命令与征服》的资料片，但实际上却是以NOD领导人凯恩做引子引入的一个新的世界观。游戏将背景放在了现实中二战的平行世界，描述了爱因斯坦通过时光机杀死了希特勒后，NOD的领导人凯恩鼓动苏联发动新的世界大战的故事。《红色警戒》摒弃了《命令与征服》严肃的风格，试图追求一种对历史的戏谑，虽然在这一代中表现得不那么完全，但还是为后作奠定了基调。

《命令与征服》与《红色警戒》的影响力迅速席卷了全球，直接催生了大量的仿生作品。其中1997年就有两款经典大作——《横扫千军》和《帝国时代》。

著名游戏人克里斯·泰勒（代表作还有“地牢围攻”系列）领衔的Cavedog Entertainment制作的《横扫全军》另辟蹊径，以全3D战场、单位和大规模集团作战为主要特点。机械世界的背景世界观也很好地与《命令与征服》的现实风格、《魔兽争霸》的奇幻风区别开来。因其全3D的背景和大规模作战风格，《横扫千军》在战略方面的表现在当时是首屈一指的，玩家真正需要从海陆空立体层面考虑全局而不是



18.“帝国时代”系列对战爽快感一般，吸引人之处在于浓厚的历史氛围

19.那个时代，目标软件的《铁甲风暴》确实表现出不俗的品质



2D的平面——这也是《横扫千军》至今仍然拥有一批死忠的缘故。

另一个作品《帝国时代》则是微软门下Ensemble工作室的作品，这家已于2009年解散的天才工作室发现现实风格、奇幻风格、机械风格的背景都被占用了，因此他们瞄准了还没被采用的历史风。事实证明这是无比正确和独具慧眼的，《帝国时代》改变了以往即时战略游戏只有两到三个派系的特点，破天荒地加入了从雅典到商等12个文明，12个从建筑到兵种都风格迥异的派系让整个游戏一上来就拥有了其他即时战略没有的优势。历史观、科技树、建筑风格等等都严格按照真实历史来设定则让整部游戏仿佛一部即时战略版本的《文明》，从而同《横扫千军》一样开辟了属于自己的新的即时战略门派。

沉寂多时的暴雪在审视了近几年所有即时战略大作之后，敏锐地发现多人对战将会是这一游戏类型新的突破口。因此，1998年他们推出了在游戏史上意义重大的《星际争霸》。

人族、虫族、神族三大派系极具平衡性，因为暴雪深知平衡性才会让多人对战拥有最起码的公平性。通过战网进行的多人模式下的夺旗、占山等游戏方式让《星际争霸》迅速战胜了《红色警戒》成为网吧的宠儿。尤其是在韩国，1998年发生的亚洲金融危机使得韩国急需一种新的拉动经济的方式。因此以《星际争霸》为载体的电子竞技被韩国政府定位成了一种体育项目，职业选手层出不穷，各种大型赛事一时间铺天盖地。后来的事实证明《星际争霸》确实帮助韩国成功渡过了金融危机。靠一款游戏拯救一个国家的经济，这种不可能重复的奇迹也许只会在《星际争霸》身上发生过那么一次，永载游戏史册。

除此之外，在1992年到1998年这个即时战略游戏的辉煌期内还有许多名字我们不能忘记。比如1997年的《黑暗王朝》，这款Activision发行、Auran制作的科幻即时战略游戏模仿了《命令与征服》，但是却用水作为资源，刻画了一个黑暗科幻背景下的未来战争。

1997年的《KKND》在中国也拥有大量的玩家，游戏名称是“Krush, Kill and Destory”的缩写。游戏描写了2079年的核战争毁灭了全世界，人类逃离了地球，但是在2141年回来后却发现地球上充满了核辐射造成的变异人种的故事。双方都认为地球属于自己，因此展开了一场新的战争。游戏精美的画面是其至今被记住的最主要原因，1998年发行的二代却不如一代经典，也因此终结了这个系列。

1998年，即使这一年《星际争霸》面世了，中国的目标软件仍然推出了精心制作的《铁甲风暴》。这款科幻背景的国产游戏中各种单位的可拆卸组件设计得尤为精妙，玩家可以通过升级各种底盘和部件创造出独一无二的新单位，这不能不说是一种极大的创新。通过《铁甲风暴》以及2001年第一个在E3大展上展出的国产游戏《傲世三国》，我们可以看出当时的国产单机游戏也可以做到世界水平。甚至《傲世三国》争夺城池的大地图设计还被当做即时战略游戏的新突破被欧美杂志广泛报道。

这就是始于1992年《沙丘Ⅱ》终于1998年《星际争霸》的即时战略游戏的辉煌期，虽然只有短短几年，但各种背景、玩法的即时战略游戏如雨后春笋般出现在世界各地。这让今日第一人称射击游戏玩家只能在“使命召唤”“战地”“孤岛危机”等少数几款大作中选择看起来是如此的缺乏幸福感，要知道，那个年代的即时战略玩家要考虑的是在两位数的名作中做出选择。

但人们说到“盛极”之时往往一语成谶，是什么让如日中天的即时战略游戏迅速滑落呢？

路口
（1999～2002）

1999及之后的几年，前文提到的各个大作的制作者，都将目标放在了续作和资料片上，《帝国时代Ⅱ》《命令与征服2——泰伯利亚之日》都是不能不提的经典。

1999年，西木如约发布了《命令与征服2——泰伯利亚之日》这款酝酿已久的“命令与征服”正统续作。在全世界玩家如炬目光的注视下，“泰伯利亚之日”为我们演奏了一曲西木的悲歌。

前文提到过，西木通过《沙丘Ⅱ》和《命令与征服》确定了自己的风格，那就是注重战场细节刻画、注重真人过场电影引领的单人任务。加之《星际争霸》在多人部分的成

功让西木不得不“饮鸩止渴”般的将注意力只能放在单人部分。因此，西木请来了包括《星球大战》中黑勋爵达斯·维达的配音詹姆斯·厄尔·琼斯、《终结者》的演员迈克尔·比恩在内的好莱坞巨星参演《泰伯利亚之日》的过场动画。《泰伯利亚之日》在战场刻画上更加用心，迄今为止唯一的一款拥有10层可破坏地形的战场、多达十多种的中立单位和各种泰伯利亚生物、随机发生的离子风暴等等设计都让这个世界如此的逼真和丰富。但是，过多的细节在提升单人游戏娱乐性的同时，却让多人联机的节奏大受影响。比如说离子风暴、大口径高爆弹和超级武器都能把游戏的地表打得坑坑洼洼，无法摆放建筑物；NOD组织的钻地运兵车和钻地喷火坦克时常会华丽地冲进基地烧杀抢掠，让人想起《忍者神龟》里的钻地车。要防备这些天灾人祸，就必须用混凝土地板把基地完全覆盖住——听起来很简单，实际上你需要花很多时间去铺地板……

《泰伯利亚之日》好玩的细节还有很多，比如说GDI组织的电厂和防御炮塔都是可以升级模块的。电厂升级可以提升发电量，而防御炮塔更是可以在自动机炮、防空导弹和高爆弹头火箭之间进行选择。模块升级什么的听起来潮流到爆，但在多人对战的时候，这就意味着使用GDI的玩家在建造防御炮塔和电厂的时候，要比使用NOD的玩家花多上一倍的时间。如果再把不起眼但是要命的矿车采矿慢这个因素也纳入考虑的话，这款游戏多人游戏的节奏已经慢到了令人难以忍受的地步。

事实上，《泰伯利亚之日》里只有一样东西的节奏非常的快，那就是战斗单位互相轰杀的速度。在Westwood的其他几部游戏里这个节奏刚好，但在总体节奏缓慢的《泰伯利亚之日》中，玩家所体验到的就是他们经营了半小时的强大部队在一阵弹幕过后统统死光了。大概除了抖M外没有人喜欢这种感觉。这样，即使是大卖了几百万份也没能让《泰伯利亚之日》的口碑超越前代，其资料片《火焰风暴》中大为缩减的明星阵容可以让我们清晰地看到笼罩在西木身上的阴影——这也为他们后来被EA收购埋下了伏笔。

1999年由雪乐山发行、Relic娱乐制作的《家园》，也是即时战略史上不可多得的佳作。其新颖的3D太空战场至今没有人可以超越，IGN在1999年将年度最佳游戏颁给了它。更值得赞叹的是，《家园》鼓励玩家制作MOD来丰富它，这让游戏的生命力得以延续，许多诸如“星球大战”“星际迷航”背景的民间MOD至今为人津津乐道。

进入新千年的2000年，西木的另一款续作《红色警戒2》取得了成功，在这个夸张兼吐槽现实的平行世界里，玩家们重新体验了《红色警戒》的快节奏战斗，但使用的却是带着60年代科幻风的武器，它的资料片《尤里的复仇》也被认为有可能是即时战略史上最好的一部资料片。

但是，明眼人都可以看出，2D的即时战略游戏（甚至包括所有2D游戏）在2000年之后最终走向了衰落，3D游戏开始成为主流。2000年Massive推出的《地面控制》就是一款早期的3D即时战略游戏神作，随后的2002年，暴雪推出的《魔兽争霸Ⅲ》彻底将即时战略游戏推入了3D时代，同时，也是RTS被认为走入了低谷的时代……













20.虽然当年玩家对《泰伯利亚之日》批评声不断，但在今日，玩家却逐渐认识到了其可贵之处
21.《泰伯利亚之日》除了真人过场外还采取了简单的CG技术
22.《命令与征服——叛逆者》是即时战略游戏改编的成功典范
23.《泰伯利亚之日》中的索罗门将军，扮演者为好莱坞影星詹姆斯·厄尔·琼斯
24.《泰伯利亚之日》单位设计得过于科幻也是被诟病之处
25.《家园》的立体作战体系迄今为止无人超越

兴？衰？
（2003～ ）

《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》在前代人类、兽人的基础上增加了不死族和暗夜精灵两方势力，游戏简化了《星际争霸》中的某些操作，增加了自动施展法术等等设计，更加值得注意的是游戏对英雄单位极为重视，这也为后来的《DotA》埋下了伏笔。

《魔兽争霸Ⅲ》在即时战略史上的地位不亚于《命令与征服》和《星际争霸》，它直接促成了《魔兽世界》网游和《DotA》的流行，将即时战略游戏彻底领入了3D时代。暴雪手中握有它和《星际争霸》两张王牌，堪称即时战略新的霸主。但是衰落往往从最巅峰时开始，在韩国人民努力将暴雪的电子竞技风捧上神坛后，即时战略游戏仿佛突然失去了活力和竞争力，在同角色扮演、射击游戏的竞争上失去了先机。在发布了《尤里的复仇》后，西木被EA收购并于2003年解散，随后大量人员并入了EALA，这个在游戏史上同黑岛、牛蛙被解散并列的玩家心中的“惨剧”至今是EA的几大罪状之一。没人知道当时EA为什么要如此决定，保留西木的牌子难道不会更好的吸引玩家么？就好像现在的BioWare一样。

从种种迹象判断，EALA似乎一直在被EA逼着去学习“更成功的商业化游戏”的风格：他们后来相当的成功的一些作品显然了延续了《红色警戒》的写实加恶搞风格；风靡一时却因为补丁完蛋的《泰伯利亚战争》表示“魔兽”式的平衡不是谁都待见；爽过了低龄化的《红色警戒3》后，EALA又推出了《泰伯利亚的黄昏》这款概念借鉴《地面控制》、机设借鉴儿童玩具的作品。3000万+的销量证明了EA商业上的成功，死忠们的唾弃则证明了他们在游戏性上的无节操。





26.《帝国时代Ⅲ》虽然制作精良，但反响平平
27.《英雄连》拉近了视角，符合新时代的潮流

与此同时，暴雪也遇到了自己的难题。“电子竞技”这个概念的运作毫无疑问是成功的，它的风靡甚至让韩剧中出现了“能像爱《星际争霸》一样爱着我吗”的台词。然而这个概念却又反过来捆住了暴雪自己。在《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》与《星际争霸——自由之翼》发售之间的近10年时间里，暴雪在即时战略领域所做的基本上就是对《冰封王座》的修修补补，没有多少创新。而非常讽刺的是，挑战暴雪传统模式的敌人恰好是基于《魔兽争霸Ⅲ》的DotA。这个自2005年前后开始逐步升温的游戏模式提出了一个问题：即时战略游戏是不是需要多种风格？

以纯电子竞技风格的即时战略游戏为例，这个领域从开始时的热热闹闹演变成了现在只剩下暴雪一家独大。暴雪近乎垄断的地位导致了别的厂商不愿意制作即时战略题材的电子竞技游戏，因为风险远高于回报。到了后来，甚至连暴雪都意识到了电子竞技这种一次性付费产品的生命力太长（50美元入正版然后玩个八九年），便将注意力移向了可以长期收费的《魔兽世界》。到这时，即时战略题材的电子竞技游戏就已经注定了没落的命运。这也是为什么笔者赞同“战地”这种“拼死”挑战“使命召唤”的精神，这也是为什么笔者欣赏《猎魔人3》和《龙世纪Ⅲ》准备做沙盘角色扮演挑战“上古卷轴”的缘故。因为一家过于独大对特定的游戏类型有时并不是一件好事。

随着3D技术在2000年后的大发展，玩家越来越注重画面细节的表现。射击、赛车、体育、动作和角色扮演游戏的制作商纷纷勾结上硬件，而即时战略游戏自然也不能免俗。3D技术的发展、高性能显卡的普及，造就了新一代风格迥异的即时战略游戏。

2000年，Creative Assembly创新地推出了即时战略游戏《幕府将军——全面战争》。游戏背景设定在15世纪的日本战国时代，玩家在游戏中扮演一位争夺天下的大名，建立军队，以策略游戏的方式成长为一名将军。战斗部分则是彻底的即时战略方式，尤其是同屏上万人的战争场面成为了该系列的标志。游戏指令不多，操控简单，但是变化无穷，3D即时演算的宏大战争场面一举征服了玩家的心，从而为后来的《中世纪——全面战争》《罗马——全面战争》等等名作的登场打下了良好的基础。

随后，THQ于2004年制作的RTS《战锤40K——战争黎明》、2005年制作的二战即时战略游戏《英雄连》也同样走了创新之路，游戏拉低了视角，追求精细地展示战场细节和爆炸效果，从而在这个游戏画面往往决定销量的年代里取得了成功，在这个没落的年代里为我们带来了新的即时战略游戏体验。

暴雪直到2010年才推出《星际争霸Ⅱ——自由之翼》，2013年才打算推出《虫群之心》。西木的元老们却没有像他们一样10年不做即时战略，在西木被EA解散后，Joe Bostic等





28.《宇宙战争——地球突袭战》新点子不少，但是突破也同样不多
29.《最高指挥官》继承了《横扫千军》的大部分元素，并且提升了一个档次
30.《命令与征服3——凯恩之怒》这部资料片有不少西木的老风格
31.岩石壁画的《星球大战——帝国战争》上天入地，从太空一直打到地面





西木元老愤而出走，组成了新的工作室岩石壁画（Petroglyph Games）。这家新工作室秉承了西木的风格，于2006年推出了以“星球大战”为背景的《星球大战——帝国战争》，并且一举获得成功。也许“星球大战”的背景为游戏的成功打下了良好的基础，天空、地面战相结合的游戏方式也让我们看到了当年西木的功力犹存。2007年，岩壁画趁热打铁推出了《宇宙战争——地球突袭战》，一台“高达”加无数AI的Novus、民族大融合加黑科技乱入的Hierarchy、神道式的Masari在地球乱战，显得新意十足。随后，岩石壁画开始专攻网络即时战略游戏，2012年的《灭国战争》等等游戏并没有取得预期的成功，他们便于2013年在Kickstarter上为新项目《胜利》募捐——西木的血脉仍在延续。

2007年是一个分水岭，3D技术从2000年前后开始发展，到2007年终于成熟并且开始走向下一个台阶。在2007年前后，硬件的进步又一次带动了游戏领域的革命。BioWare在2002年抛弃了2D走入3D之后，迅速交出了《无冬之夜》《星球大战——旧共和国武士》等答卷，于2007年推出的《质量效应》更是业内画面、光影效果的翘楚。第一人称射击也是如此，同样是2007年推出的《孤岛危机》被玩家戏称为“显卡危机”。同样不甘寂寞的即时战略游戏领域，从此时开始也有大量充满新意的作品问世。

请允许我罗列一下在此阶段值得一提的即时战略游戏。首先是《战争行为——叛国》，虽然这部作品称不上完美，但是巷战的概念、现代气息十足的空战方式以及装载了多种武器甚至还能起降飞机与直升机的战舰都堪称是闪亮的创新点；而后，身为《横扫千军》精神继承人的《最高指挥官》闪亮登场，4000+单位的大混战和以一敌百的试验型单位让玩家们真正感受到了《横扫千军》那种金属风暴风格的复活。此外，还有两款即时战略游戏真正将画面做到了病态级的高水准。其一是《冲突世界》，往大场面上看，这个游戏可以让你用云爆弹、子母弹、重炮弹幕、燃烧弹乃至战术核武器来折磨显卡；往细节看，这个游戏放大到贴身距离后，士兵的装备与面部细节可以完爆2003年以前的第一人称射击游戏。其二则是《战锤40K——战争黎明Ⅱ》，它做到了人物的外形随着等级与装备变化，难怪这个即时战略游戏会被拿来当动作角色扮演游戏玩。

本文对2007年后的一代即时战略游戏无法做到全面的总结，但是只要统计一下这一时期发行的即时战略游戏作品数量，便可看到这个类型并未如普通玩家印象中的那样完全衰落，它变换了形式，也维持住了属于它的玩家群体。

即时战略游戏作为一个非常重要的游戏类型，其兴衰荣辱本身就值得研究。其实不只是即时战略，包括角色扮演在内的许多游戏类型都面临过困境，比如上世纪90年代初的角色扮演游戏，当时的困难程度比现在的即时战略游戏还要严重。好在《博德之门》和《暗黑破坏神》横空出世拯救了角色扮演。而在今天，我们也能看到新一代即时战略游戏闪耀的光芒。《星际争霸Ⅱ》系列的《自由之翼》虽然未能重新掀起电子竞技的热潮，但借鉴了西木长处的单人战役却让人眼前一亮（《星际争霸Ⅱ》的主创之一达斯汀被戏称为西木打入暴雪的内奸）；《虫群之心》的单人战役加入了更多的角色扮演乃至动作游戏因素，刚问世便广受好评。而在万恶的EA手中，原本风格十分非主流的《命令与征服——将军2》突然来了一次剧烈的风格转变，从原来的低龄向转为写实风格，硬派威猛的亚太联军、近未来科幻风弥漫的欧洲联军、拼凑恶搞的GLA，无不让人充满期待。即时战略游戏经历了辉煌与衰落，游戏或许也如人生轨迹一样有起有落，我们希望它触底反弹的日子早日到来。

即时战略不死，即时战略精神永存。



策划/本刊编辑部 执笔/digmouse

时代缔造的传奇

星际争霸秘史

2012年末，我偶然间读到了一篇讲述《星际争霸》开发历史的故事，作为“星际争霸”系列的狂热玩家，这样的素材是不可错过的。尽管这些文字更多地从程序开发的角度来阐述这款RTS经典的幕后辛酸，而我对编程一无所知。但从中，我们可以读到一个年轻团队在面对困难时的坚韧与智慧，读到暴雪娱乐这家伟大游戏开发商在草创时期的奋斗史。我找到了这篇文章的出处，我发现它的作者，正是《星际争霸》的首席程序员Patrick Wyatt先生。在这里，我希望可以将这些故事以尽量简单的语言讲述出来，对暴雪RTS的玩家和游戏开发者来说，我相信这些故事会是一笔精神财富。

本文中使用了大量来自Patrick Wyatt先生个人博客CodeOfHonor.com的文字素材，在写作过程中也得到了他的大力协助与支持，在此致谢！

暴雪的故事，从《魔兽争霸》讲起

Previously……

要说到《星际争霸》，就不能不谈到它的前任——《魔兽争霸》。

我们如今熟知的暴雪娱乐，最早并不叫这个名字。Mike Morhaime与Allen Adham在1991年创建游戏工作室时取的名字叫Silicon & Synapse（硅与神经键），寓意用思维的力量创造电子产品。早年的S&S和同时代的大部分小型工作室一样，以外包移植主机游戏和制作低成本PC游戏起家，

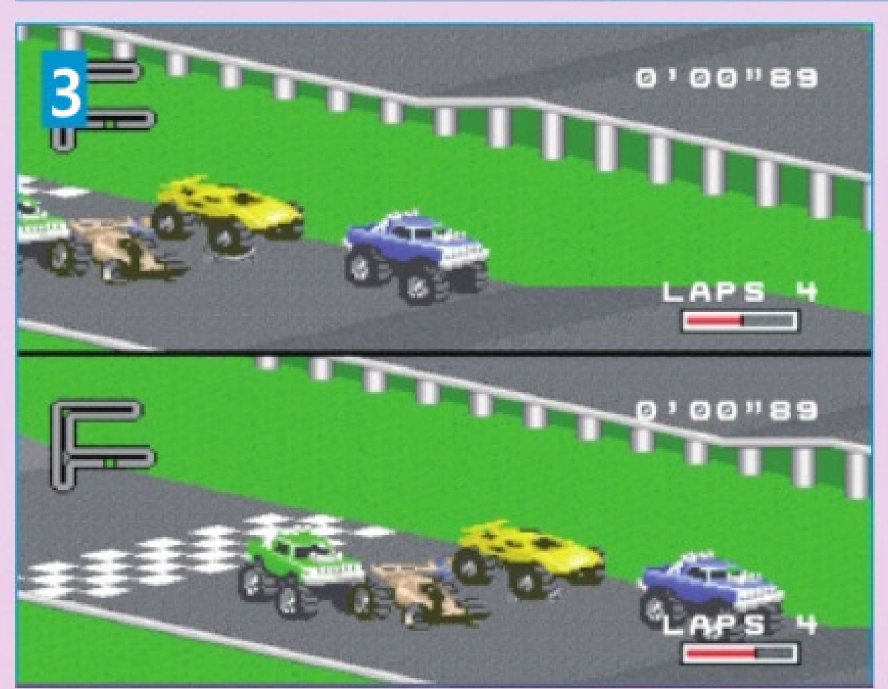
他们最常用的平台是上世纪80年代末期的著名多媒体电脑Amiga，这台机器在当时是多媒体和游戏性能最强劲的电脑之一，此外还包括当时流行的16位主机世嘉MD与SFC。直到《魔兽争霸》问世之前，暴雪的大部分游戏都有PC、Amiga、MD与SFC多平台版本，例如他们的早期成名作《摇滚赛车》《失落的维京人》和《暗黑王子》（Blackthorne）莫不如此。《魔兽争霸》是他们的第一款PC独占作品，而参与主机和移植游戏的工作则到1995年暴雪为Sunsoft代工的《正义联盟——打击力量》（Justice League Task Force）之后才真正中止。

Westwood奠定现代RTS游戏类型的经典之作《沙丘Ⅱ》在彼时的暴雪内部极为流行，这款游戏建立了如今我们所知的RTS游戏的基本架构：浏览地图、实时单位控制和建造以及个体单位的控制，从设计和游戏体系的角度来说，它与如今的RTS游戏并无本质不同。暴雪的开发团队成员废寝忘食地沉浸在《沙丘Ⅱ》中，也会在茶余饭后讨论这款游戏的得失，他们在想，自己能不能也做一款这样的游戏呢？很快，一款新的RTS游戏在这家新生的PC游戏开发商的办公室里开始出现雏形，尽管没有详细的游戏设计计划、技术需求的评估，甚至连开发日程表都没有。首先，开发团队需要一套完整的2D渲染引擎。项目的初期，开发团队连一个正经的美工都没有，因此早期的测试素材直接来自《沙丘Ⅱ》，在这些临时素材的基础上，一套基于素材块的地图渲染引擎建立了起来，随后是整套为游戏机制服务的功能：物件动画引擎、事件调度器、单位调度器和UI底层代码。完成这一切的，是开发团队唯一的程序员Patrick Wyatt，他的故事在后面还会





1.暴雪娱乐的新旧Logo与3位创始人Mike Morhaime、Allen Adham和Rob Pardo
2.暴雪的最后一款主机游戏《正义联盟——打击力量》
3.暴雪前身硅与神经键的第一款游戏，为Interplay代工的《RPM Racing》
4.启发《魔兽争霸》的Westwood经典《沙丘Ⅱ》
5.16位多媒体个人电脑Amiga







叙述很多。在回忆中他这样写道：“在踏入游戏产业22年后，我仍然热爱编程这个行当的创造性。”

《魔兽争霸》对RTS游戏的最大贡献，是创造性地引入了“多单位”选择功能。在《沙丘Ⅱ》里，玩家每次只能选择一个单位，非常不便。Patrick Wyatt的父亲运营着一个酒窖，还是个学生的时候，他就经常用MacDraw和MacDraft这些早期CAD工具为父亲制作酒窖的设计图。这些早期图形化工具中的框选功能很自然地进入了他的脑海，“点击→拖动”这个操作习惯，正是《魔兽争霸》最先引入的。最初，框选单位是没有数量上限的，但考虑到寻路算法、AI以及游戏设计的战术成分等多个因素之后，最终玩家还是只能同时选择4个单位，而在《魔兽争霸Ⅱ》中，上限被提高到了9个，在《星际争霸》中则是12个，这个设定成功地为RTS游戏带来了战术和决策的深度，和同期的“命令与征服”系列形成了两个不同的设计流派。

1994年初，《魔兽争霸》的开发团队正式成立，而这些人组成了暴雪RTS团队乃至整个公司在未来很长时间内的根基，这其中就有现在的暴雪资深原画师Sam Didier、现任首席软件工程师Rob Fitch、总裁Mike Morhaime和剧本作者Mickey Nielsen等等元老人物。1994年2月，“硅与神经键”被Davidson & Associates出版集团收购，更名为如今世人皆知的暴雪娱乐。

Allen Adham曾希望获得“战锤”系列的授权，将这款游戏制作成“战锤”RTS，毕竟在欧美地区“战锤”的影响力太大了。但与DC漫画在《超人之死》和《正义联盟——打击力量》上糟糕的合作经历，让开发团队希望能自己掌控游戏的世界观。不可否认的是，“魔兽争霸”与后来的“星际争霸”系列的背景与人物设定，是受到了“战锤”的强烈影响的。回想起来，如果《魔兽争霸》是一款“战锤”授权游戏，那暴雪还会是今天这个暴雪吗？

关于这款游戏的背景设定，Allen Adham从商人的角度出发，希望以“Warcraft”（可直译为“战争故事”）的名字，开发一系列主题各自不同的RTS游戏，可以涵盖罗马战争、越南战争、二战等等，这些游戏的名字就可以叫“Warcraft: Vietnam”之类的，目的是通过快速开发的系列产品，占领商店的货架。但受“战锤”世界观和欧美奇幻文学熏陶的几位美工和开发团队成员提议，这款游戏应该把背景设定成兽人和人类的交锋，于是，《魔兽争霸——兽人与人类》诞生了。

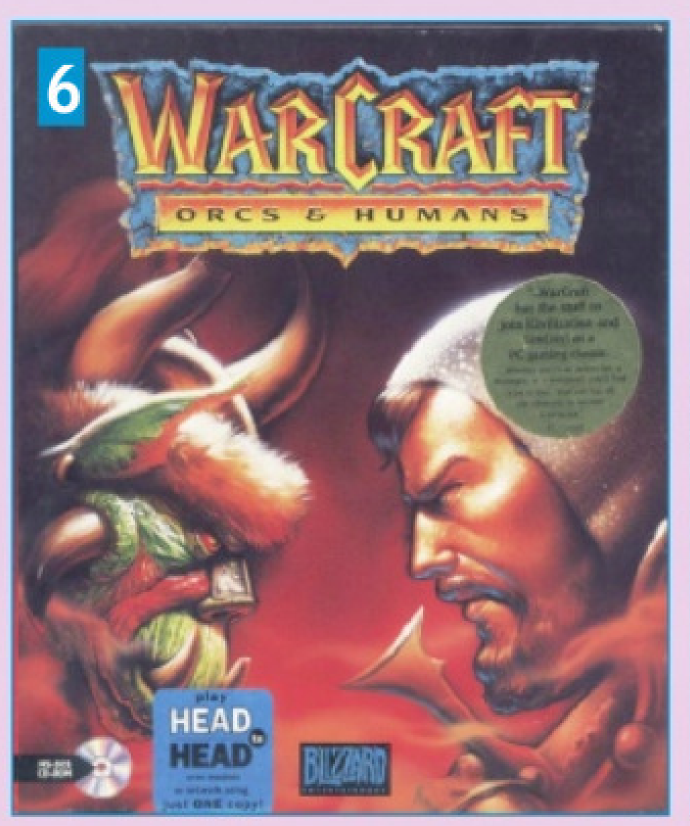
以今天的角度来看，《魔兽争霸》的画面、用户界面和UI都很平庸，但从中我们可以看到后世暴雪以及大量RTS游戏所遵循的一套游戏体系的形成：中心建筑，例如城镇大厅；固定资源点，例如金矿；用途单一的兵力制造建筑，兵营；特殊用途的科技和升级建筑，例如伐木场等等，这些名称在后来的“魔兽争霸”系列游戏中都完整地保留了下来，而在《星际争霸》以及众多其他厂商后来的RTS中也能找到原型，这是《魔兽争霸》这款并不如同期RTS游戏的作品留给后世的最大财富。

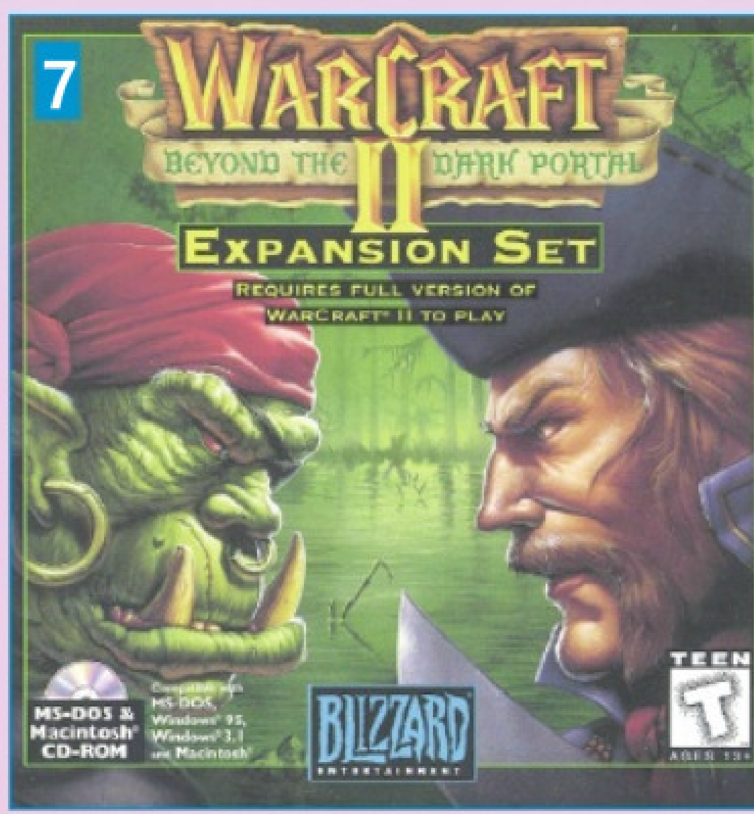
在《魔兽争霸》的基础上，《魔兽争霸Ⅱ——黑暗之潮》和资料片《穿越黑暗之门》诞生了，战网、对战、兽人、人类、步兵、骑士、萨满祭司……这些熟悉的词汇走入了RTS玩家的世界。《魔兽争霸Ⅱ》获得了空前的成功，也为暴雪的下一款作品奠定了基础，这篇专题的故事，从这里才真正开始。

宇宙版“魔兽”？

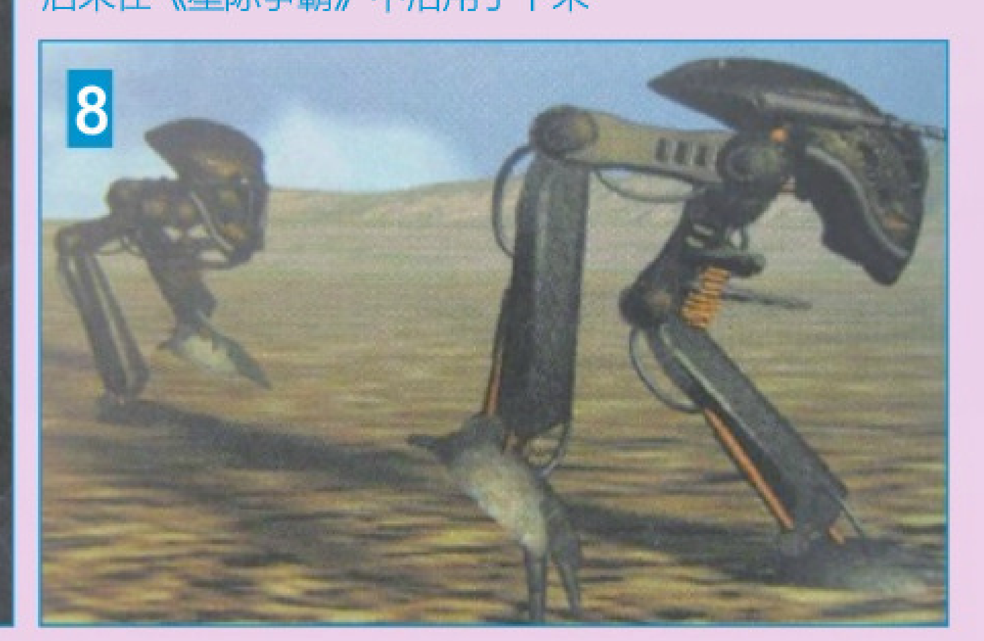
《星际争霸》的开发持续了两年半的时间，这其中有一年的时间是在和各种各样的Bug做艰苦卓绝的斗争。《星际争霸》之前的两部作品，《魔兽争霸》和《魔兽争霸Ⅱ》是远超行业标准的可靠作品，但《星际争霸》在这方面的表现实在是谈不上优秀，不仅折磨着当时的测试人员，在正式发售后，修复错误的补丁也是一个接着一个。

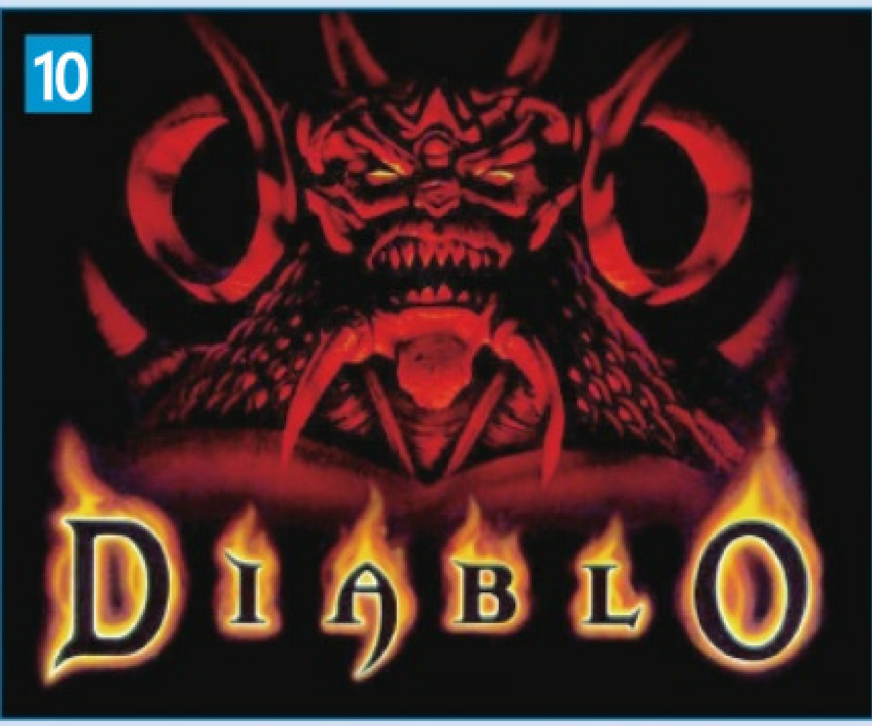
在最初的计划中，《星际争霸》只是一款填充发行空间的作品，开发周期并不会很长，原本计划在1996年圣诞节发布。这支开发团队和《破碎国度》（Shattered Nations）是同一批人，这款游戏今天估计不会有多少人还记得了，它原本是暴雪在1995年5月公布的回合制策略游戏，试图以此与当时大红大紫的《幽浮》竞争，不过没过几个月这个项目就被砍掉了。当时开发团队的目标是快速地做出点什么来，这样暴雪的产品发售间隔就不会拖得太长。在1994年的《魔兽争

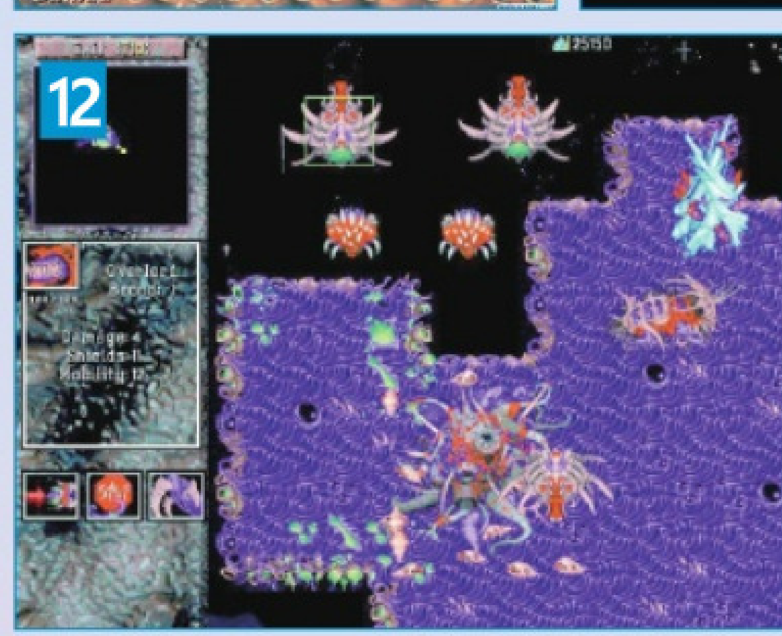




6.《魔兽争霸》让暴雪跻身一线开发商之列
7.《魔兽争霸Ⅱ》标志着暴雪的RTS作品走向成熟
8.最终被取消的《破碎国度》的设定图，这台机甲的造型后来在《星际争霸》中沿用了下来





9.《Dominion：Storm Over Gift 3》是当年的明星产品
10-11.《暗黑破坏神》是一个外购来的项目，却取得了意想不到的成功
12.这是1996年的《星际争霸》……
13.《Dominion》的宣传截图，在当时看来这款游戏的素质是顶级的
14.本文的主角之一，时为暴雪高级程序员的Patrick Wyatt，离开暴雪后创立ArenaNet，现为En Mass的COO

霸》和1995年的《魔兽争霸Ⅱ》之后，1996年总要拿出点什么。可惜天不从人愿，这款原定1996年发售的游戏正是《星际争霸》，而玩家真正看到这款杰作的时候，估计已经是1998年年中了。

今天看来，加速《星际争霸》开发的并不是明智的决定，但时任公司总裁的Allen Adham承受着巨大的赢利压力。暴雪的早期作品反响超出预期，同时也无形中提高了市场与玩家对未来游戏的期望值。

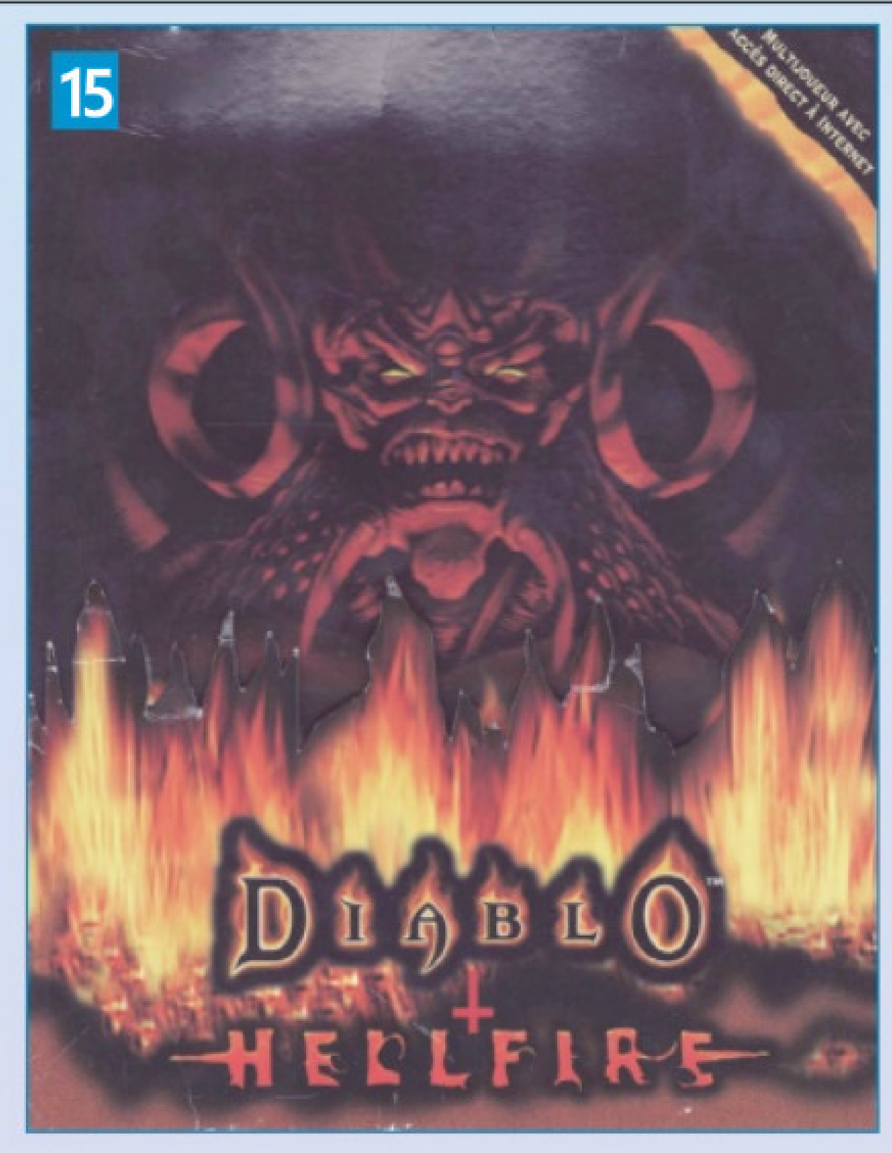
《星际争霸》团队时间不多，他们的目标仅仅是做出一款中庸之作，用个马后炮的说法，差不多就是“太空版‘魔兽’”。于是就有了1996年E3上的那个臭名昭著的版本。

当时暴雪内部还有一个优先级更高的项目。位于加州红木镇的Condor Studios正在开发一款名为《暗黑破坏神》的RPG，而他们的预算只有区区120万美元，这么点钱当然不可能满足这么大的项目的开发需求，按这样的进度下去，他们没有任何完成这个游戏的希望。暴雪看到了这个项目的潜力，将Condor Studios收入麾下，便是后来的Blizzard North，这个项目得到了大量的人员和资金的注入，最终名垂青史，当然这些都是后话了。

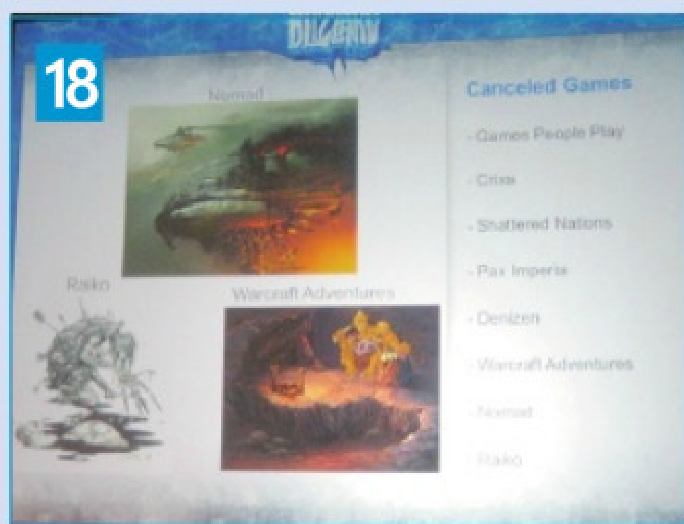
时为《星际争霸》主程序员的Patrick Wyatt和同事Collin Murray前往红木镇协助了《暗黑破坏神》的开发。留守总部的其他团队成员则继续进行战网平台的网络代码的搭建工作，而随着《暗黑破坏神》的开发规模不断扩大，越来越多的程序员、美工、设计师乃至资源都被抽调出来，《星际争霸》的开发几近瘫痪，连首席设计师James Phinney都要来帮Patrick Wyatt完成做了一半的游戏安装程序。在《暗黑破坏神》于1996年成功发售后，《星际争霸》的开发终于回到了正轨。摆在所有人面前的却是一个烂摊子：它图像过时、操控蹩脚、设定怪异。在RTS领域，“魔兽争霸”和“命令与征服”系列的成功吸引了众多的竞争者，和同期的类似作品，例如离子风暴的《Dominion: Storm Over Gift 3》比起来，当时的《星际争霸》毫无可取之处，后者在1996年的E3上大放异彩，和它比起来，展位区区几步之遥的《星际争霸》前来参展根本就是自取其辱。

暴雪和其前身硅与神经键初创之时，他们会经常参展CES和E3，开发团队会在整个场馆内走动，试玩和研究竞争对手的游戏，在那个前互联网时代，这是掌握竞争对手情报和了解市场趋势的最好办法。虽然在那时，即便是竞争对手，通常在展会上回答咨询时也很少有所保留。但毕竟参展的开销不是个小数目，而且还要面对各种挖角行为。早年的暴雪主要是为16位游戏机制作游戏和进行外包移植，在参观展会时，开发团队主要关注的是竞争对手的作品采用了哪些新奇和高明的技术手段。像SFC这种CPU速度奇慢（2.58MHz）、采用了大量专用图形芯片的主机，调教起来是需要不少功夫的。而在与同行的交流中，这支年轻的团队总能学到很多新的东西，为竞争对手的智慧折服，也感到一丝沮丧。

1996年E3上，风光无限的离子风暴和暴雪之间仅相隔一个展台，暴雪的开发团队迅速发现，他们带来的RTS新作《Dominion: Storm Over Gift 3》在各个方面都远超首次参展的《星际争霸》，更丢人的是，离子风暴的这款作品是罗梅罗离开id Software创建这家工作室后的第一批游戏之一，而暴雪带来的却是他们的第三款RTS游戏。在当时看来，离子风暴的这款游戏的单位和机制设计充满亮点，有一种形似《星球大战——帝国反击战》中AT-AT步行机甲的巨大单位，电网可以互相连接起来组成防御网络，斜45度的视角也比《魔兽争霸》对单位和地形的表现更有魄力，总之，这款游戏在各个方面把《星际争霸》狠狠地羞辱了一顿。









15.《暗黑破坏神》资料片《地狱火》由Synergistic Software外包，评价远不如原作
16.在这一系列被取消的游戏中，《魔兽冒险》也许是最有潜力的一个
17.暴雪娱乐创始人之一Allen Adham
18.暴雪曾取消的游戏清单

《星际争霸》最初并未瞄准3A游戏市场，如前文所言，它仅仅是一个填充产品线空白的过渡品，但市场现在已经不允许他们这么做了：《暗黑破坏神》的成功让市场和玩家开始重新审视暴雪这家公司，从此以后，暴雪的所有产品都将被放在另一个层面的显微镜下仔细观察，而《星际争霸》则开始了暴雪标志性的漫长开发过程，“暴雪出品，必属精品”与“跳票王”这两个标签从此就贴在了这家刚刚搬到加州尔湾市的游戏公司头上，而他们为此付出的代价和汗水也是难以估量的。

当时暴雪的商业策略由创始人之一、时任公司总裁的Allen Adham制订，他向当时暴雪的母公司Davidson & Associates的CEO Bob Davidson直接负责，和一般的公司领导层一样，他的商业策略着眼于利润最大化，这原本也没什么错。可Allen希望建立一条游戏发售周期和销量比较稳定的产品流水线，而开发团队却只希望做出最好的游戏，这种矛盾直接导致了相当一部分开发团队缺乏动力与激情，这种上下级之间反复拉锯的结果是大量毫无意义的项目被取消，要么是因为开发团队毫无动力，比如一款叫《Games People Play》的词谜游戏；要么是因为实在与开发团队的整体文化风格不符，例如著名的冒险游戏《氏族之王》；而《暗黑破坏神》的资料片《地狱火》则外包了出去，因为内部团队实在抽不出人手了。

《魔兽争霸Ⅱ》发售后，Allen Adham计划中于1996年发售的另一款游戏就是夭折的《破碎国度》，暴雪急需一款作品填补这段空白，因此他认为一款中庸的作品足以满足市场的需求，但计划永远赶不上变化。

上世纪90年代中叶，世界游戏产业正经历着巨变，CD-ROM作为游戏载体开始越来越普及，取代了高成本低存储量的软盘与游戏卡带，开发商开始不断地扩大游戏的容量与规模，相应地，开发团队的规模和成本也水涨船高。这个时候，几个月前可能还领先业界的作品，随时可能因为技术的快速进步而迅速落后于竞争者的全新项目，更新技术、重新设计、推倒重来都会导致开发时间急剧增加，《星际争霸》便是这种开发进程的受害者。

对年轻的暴雪RTS团队来说，连续两年内背靠背地开发两款RTS游戏的压力是巨大的，对团队成员的身体、精神和技术实力都是艰苦的挑战，在《魔兽争霸Ⅱ》发售后，团队内因精神突然放松而病倒的不在少数，长期加班加点缺少睡眠的后果便是发售之后整个团队的精神状态和工作效率都奇差无比，这种连续的疲劳甚至还影响到了很多人的性格与处事态度，一次原本平和的观点讨论现在可能会演变成一场争吵，对公司理念与方向的不同意见可能会直接演变成反感，这支团队在《魔兽争霸》发售后立即在一年内完成了续作，现在要他们再这样做一次，原本就不太可能。开发团队的一部分人转去为《暗黑破坏神》救场，救完了回来继续救《星际争霸》的场。

另一个问题，是暴雪当时正在尝试同时开发多款游戏，将一支实力强劲的开发团队分解成两支实力中上的开发团队并不是一件容易的事情，让很多人承担他们此前从未有经验的岗位和职责，是一次冒险。很显然，此时的暴雪不论是人员素质还是经济预算上都还没有做好承担这种风险的准备。最终暴雪的商业策略做出了让步，而这种让步带来的游戏素质提升和销量提升，使得暴雪在未来有更多的时间和空间来开发新作。

“猪一样的对手”

有人要问了，离子风暴的那款RTS最终怎么样了呢？

暴雪在原定发售日的14个月后，于1998年3月底发售了《星际争霸》，而《Dominion: Storm Over Gift 3》于随后的5月底6月初发售。又有人要问了，为什么1996年E3上逼得暴雪推翻《星际争霸》的这款游戏，居然比《星际争霸》发售得更晚？更不用提它的市场和舆论表现都如此之差了——

GameSpot给出5.9/10的低分，IGN更是只有4分，糟糕的画面、音乐和白开水一样的关卡与单位设计、几乎没有的重复可玩性让它完全被埋进了历史的垃圾堆，再也没有多少人记得。离子风暴内部的混乱与派系之争毁掉了这款原本具有无限潜力甚至有希望名载史册的作品，它与离子风暴一样，最终在那个大浪淘沙的RTS游戏时代成为了Westwood和暴雪这两个伟大对手的背景。

那为什么《Dominion: Storm Over Gift 3》在那届E3上如此出色？这背后是一个黑暗的秘密：E3上的那个演示是假的。

1998年前后，离子风暴工作室开始分崩离析，相当一部分员工另觅出路。美工团队成员Mark Skelton和Patrick Thomas就来到了暴雪，进入了CG动画部门。他们在闲谈中向一直被蒙在鼓里的《星际争霸》开发团队透露了一个秘密：1996年E3上《Dominion: Storm Over Gift 3》的演示只是一段预渲染动画，而演示的离子风暴员工只是在假装玩游戏而已。正是这样一个挂羊头卖狗肉的山寨货，吓得暴雪重启了《星际争霸》，吓出了一个奠定了RTS游戏标准的传世经典，从这个角度说，还得感谢离子风暴的造假呢。





19.离子风暴顶着数位业界大牛的光环，曾是最受关注的游戏工作室
20.《Dominion：Storm Over Gift 3》最后的样子

情况有变

《星际争霸》不再是一款过渡作品，一款原定目标中的小成本制作，和改变了整个RTS市场格局的“魔兽争霸”系列前两作一样，它需要更有野心，更完善，更强大。但这支团队面临的挑战在一天天残酷起来。《星际争霸》项目重启的时候，据说市场上有几十款RTS游戏正在开发，这其中还包括当时的市场霸主Westwood，很明显，Patrick Wyatt和他的团队必须拿点干货出来。

《魔兽争霸Ⅱ》的程序开发团队只有区区8个人，6位程序员和两位助理，这对项目规模远超“魔兽争霸”前两作的《星际争霸》来说远远不够，更麻烦的是，即便是这6位程序员当时也并不能算有多资深，他们还不具备在短时间内教会团队新成员必备技能的老带新能力，尽管《星际争霸》开发团队迅速地补充了新鲜血液，他们仍然面对着巨大的开发压力，所有人废寝忘食地加班加点，没有时间来做代码检查和必要的职业训练。



雪上加霜的是，年轻的团队面对的是一项他们从未迎接过的挑战：重新开发一款游戏引擎。当时的主程序员之一Bob Fitch（他后来成为暴雪的首席软件工程师并效力至今，参与了暴雪的几乎所有项目）虽然有相当久的游戏开发经验，但他早年的工作集中在游戏移植上，而《魔兽争霸》与《魔兽争霸Ⅱ》的规模则十分有限，没有涉及到大型引擎的设计，他还是《破碎国度》的技术总监，但那个被取消的项目很明显根本证明不了什么。在这样危机四伏的背景下，开发团队在整个制作过程中做出了一些并不明智的决定。

从红木镇返回尔湾的《星际争霸》团队成员已经受够了给《暗黑破坏神》打补丁的日子，不过很不幸，他们面对的是另一个烂摊子。Patrick Wyatt对“魔兽争霸”旧引擎了如指掌，可是他得知整个引擎已经几乎被完全抛弃并进行了部分重写之后不免感到后背发凉。

比如，游戏的单位体系已经被完全推翻并重新设计，而Patrick Wyatt之前设计的单位调度机制也被完全放弃了。这个调度机制简单地说就是保证了每个单位有足够的时间来自主调整自己的行为，每个单位会通过频繁地询问调度程序来获得正确的行为方式。诚然，在这样的一个项目里，每一个功能的修改与删除都是经过深思熟虑的，但对旧代码做比较显著的改动永远都是一项充满风险的工作，千万不要相信你白手起家重写的功能一定会比旧版更好。现在，这支年轻的团队只能从废墟中挖掘可用的素材，学习一个完整的游戏引擎是如何运作的，又是如何搭建起来的。

21.在暴雪效力至今的首席软件工程师Robert Fitch

我们没有时间了

麻烦缠身的《星际争霸》开发团队还面临着巨大的压力，他们痛苦地发现，距离游戏预定的发售日仅有短短的两个月时间了。

有一大堆单位和单位AI需要重新制作；美术部门要重新绘制斜45度角的各种素材，旧的90度垂直视角的素材只能被弃之不用；要制作一个全新的地图编辑器和添加战网对战功能，要在如此短的时间内发售是完完全全不可能的事情，哪怕美术、设计、音效、平衡和测试团队全部加班加点按时完成工作。

对于这支年轻的程序团队呢？他们在接下来的14个月里，都按照游戏要在两个月后发售的速度工作着。每个人都天天加班，Bob Fitch有过连续48小时不休息的纪录。这样工作的效率当然不会太高，半夜提交的代码通常都会在白天被后悔的程序员们推倒重写，长时间的连续作战对精神状态的影响也带来了不少的低级错误与Bug。

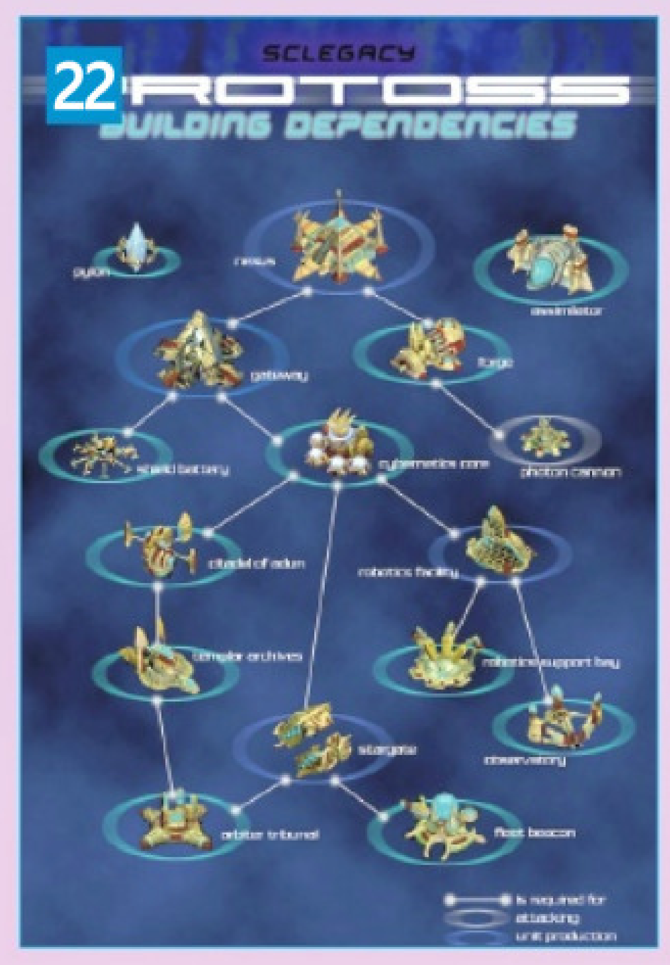
Patrick Wyatt在回忆中写道：“我职业生涯最骄傲的成就之一，便是带领ArenaNet的团队用两年的时间完成了《激战》，却没有走上当初那条黑暗的不归路。”

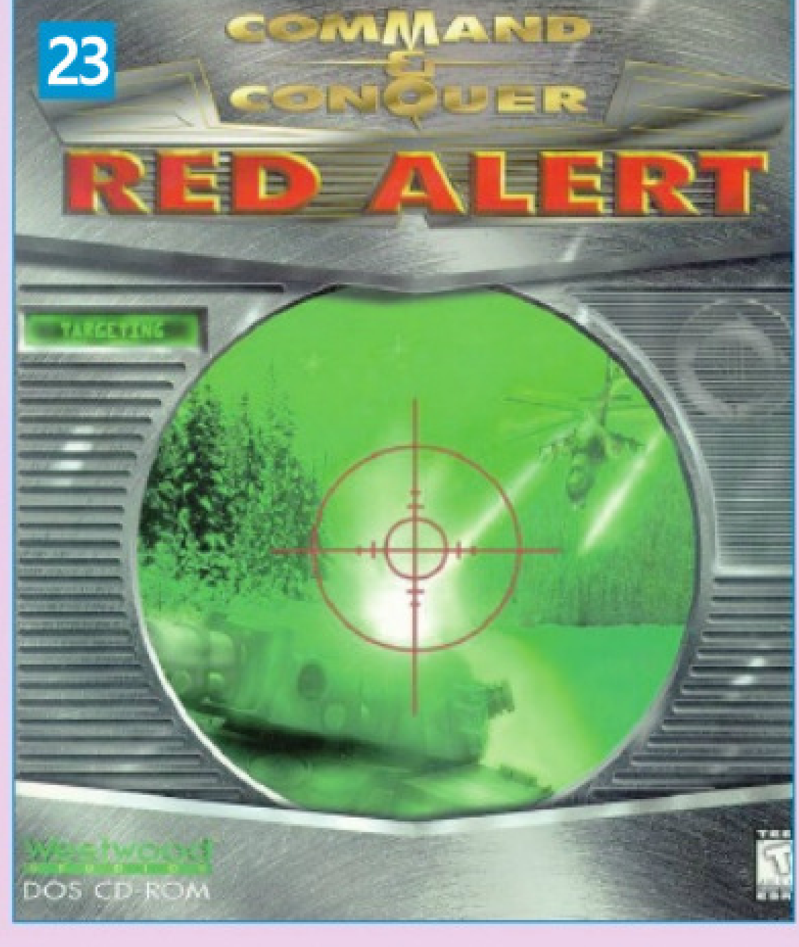
重新进入开发的《星际争霸》重写了大量的关键功能，例如战争迷雾、视野机制、飞行单位的寻路机制、语音聊天等等，当然也带来了海量的Bug与意想不到的技术问题。就拿语音聊天来说，Patrick Wyatt使用了一种折中手段，即将玩家的声音通过一个第三方语音转音素工具转换为音素，再在接收端将音素还原并播放出来，这项技术在当时可算是相当先进。问题在于，实现这个功能需要声卡支持全双工，这个硬件要求在当时可就没那么好满足了，因此语音聊天功能最终被移除，而暴雪正式在游戏中内建语音聊天甚至已经是2007年《魔兽世界》2.2补丁的事了。

在项目的末期，《星际争霸》仍然有多达上千个不同程度影响游戏品质的Bug，无关痛痒的小Bug居大多数，但一些比较严重的设计和程序问题则需要相当多的人力与时间来集中加以解决，例如困扰了包括《星际争霸》《帝国时代》和《横扫千军》在内的很多RTS游戏的多人对战不同步问题。还有一些Bug是开发方式自身产生的，例如神族航母怪异的指令执行和移动路径是因为在开发过程中这个单位的执行代码被分离了出来，当设计师们想解决这个问题的时候，却发现这些代码已经被改得面目全非，完全没法合并进来了，因此如果单位设计中添加了新的功能，航母那边就需要单独做一次修改，如果出现了什么Bug，航母这边也需要做相应的除错与修正，而且修正起来会更麻烦。

修修补补又三年

另一个比较明显的修补，则是对单位寻路机制的改进，而单位寻路机制是拖慢《星际争霸》开发进度的罪魁祸首之一。从90度俯视改为45度视角后，从《魔兽争霸》继承来的素材渲染与拼接引擎却没有进行改动。虽然用方格设计的图形引擎来渲染斜角画面并不困难，但《星际争霸》全新加入的地图编辑器带来了意想不到的障碍，因为将色块叠加处理时，这种特殊的渲染机制需要大量的补充工作来保证形状的正确。更难以处理的是单位在方形素材块上以斜角运动时的寻路机制。《魔兽争霸》前两作的32×32色块只存在“可通过”与“不可通过”两种状态，而在《星际争霸》中色块需要被分割为8×8的小方格来进行路径计算，这无形中将路径搜寻的运算量提高了16倍之多，给体积较大的单位带来了很多哭笑不得的寻路错误，例如龙骑士上坡就是一个世界性的难题。







22.我们现在看到的《星际争霸》的科技树和单位体系经历过一次重新设计
23.RTS霸主Westwood当时的拳头产品《红色警戒》
24.战网功能奠定了一个互联网对战的平台标准

负责调整寻路系统的是Brian Fitzgerald，如果不是他的话，《星际争霸》究竟什么时候发售都没有人能够回答。寻路系统对玩家来说，只有出现了问题才会意识到它的存在，而最微小的问题，在玩家眼里，都会演变成巨大的抱怨声浪。公允地说，当时《星际争霸》的寻路引擎大多数情况下还是靠得住的，可它存在的这些问题足以让游戏无法进行下去，单位会徒劳地尝试绕过走不通的路径，大群的部队会蹲在一个拐角集体开小差喝下午茶。这些寻路问题不仅对玩家来说体验极差，还直接影响到了AI的设计与关卡的平衡性，浪费了无数的开发时间。在《星际争霸》发售前暴雪内部的员工对战中，程序团队的成绩往往是最好的，虽然他们自己可能并不是真正的RTS高手。原因正是程序团队知道每一个单位的寻路和AI特性，这让他们可以更好地发挥出每个单位的潜力。Patrick Wyatt就意识到巨人机甲的实际战斗力突破天际，因为它们的寻路能力实在是太差了，所以对寻路机制了如指掌的他，通过对巨人机甲的精细操控在开发团队内部所向无敌，直到巨人机甲被削弱。

《星际争霸》沿用的《魔兽争霸》地形素材引擎，会使用16个8×8的色块拼接出32×32的像素方格，这种方式在暴雪早期的SFC和MD游戏上就有采用并且效果不错，这些主机的图形硬件直接支持这种渲染方式，而在PC上也很容易模拟这种实现方式。《魔兽争霸》和《魔兽争霸Ⅱ》的视角是90度俯视，因此像树林、地形和建筑这些物件的边缘不是水平的就是垂直的，渲染引擎的表现方式可以很直观地提供寻路的参考系。如前文所言，这些方格只存在“可通过”与“不可通过”两种状态。

但随着开发团队将《星际争霸》转换为斜45度视角，只有图形素材被重新绘制，生成地形的引擎却没有进行修改以适应斜角的像素块。这样一来，虽然《星际争霸》的图形表现上了一个台阶，但对程序团队来说，他们必须大幅度提高寻路机制的运算精度。菱形素材的边缘在经过方形切割后往往很不平均，这种情况下要判断某个色块是否可以通过就是一件非常复杂、需要大量的手工微调的工作。另一方面，新的地图编辑器也因为图形素材的这一特性而变得非常难以编写。和使用了源生斜角地形生成引擎的《暗黑破坏神》不同，《星际争霸》团队沿用《魔兽争霸》引擎基础的决定最后成为了开发进度的最大掣肘之一。时间早已不允许开发团队重新设计地形生成引擎，所以他们只能硬着头皮干下去，寻路机制最终塞进去了一大坨临时加进去的条件判断修正和补丁。





25.《魔兽争霸Ⅱ》的地形切割方式
26.而《星际争霸》的地形寻路切割就复杂得多

农民漫步

寻路系统中有一个方面的问题最为显著：采集单位（农民）会在采集水晶和气体时与其他正在采集同一片资源点的农民发生冲突，最终整片矿区的作业都会陷入瘫痪，进而直接影响到玩家的经济和运营，矿区的空间就那么一点，而玩家通常都会建造很多的农民来保证每片矿都能得到最高效率的利用，所以农民在采集过程中的碰撞与互相阻碍是无法避免的。

在研究了整个寻路机制的代码之后，Patrick Wyatt意识到，这个问题几乎不可能通过正常途径解决，于是他耍了一个小聪明：既然农民互相之间不可能避开，那么索性让它们不会发生碰撞好了。这个简单直接的天才想法立刻解决了困扰开发团队已久的农民寻路问题，而这个特性在无形中创造出了《星际争霸》独有的一个著名游戏技巧：穿矿（Drone Drill），因为农民在采矿时与任何单位都没有碰撞体积，玩家可以操作农民点击视野内的水晶矿，利用农民此时无碰撞体积的特性完成围杀或是叠加农民攻击堵口建筑的功效，这个技巧在《星际争霸Ⅱ》中也同样存在。简而言之，这个简单的修改让开发团队省去了重建引擎的时间，可以把精力投入到其他重要的方面。

最终，《星际争霸》的寻路系统的问题只解决了一部分，相当多的缺陷因为开发周期的缘故被直接忽视了，这其中就包括臭名昭著的“龙骑士不会上坡”的冷笑话，作为游戏中体积最大的地面单位，它的寻路问题始终没有得到解决。但不论如何，这个寻路系统的整体表现还是令人满意的，而开发团队则从这连绵不绝的折腾中，吸取到了一个关于预先计划开发工具的教训。

所谓回忆录，见证的是成功，但在外人看来，多半是一部“血泪史”，就如上文你看到的这些内容。《星际争霸》是如此划时代的、里程碑式的作品，其开发过程中的点点滴滴，多多少少会给大家一些启示吧。P













世界的两端 SC竞技与SC社区

策划/
本刊编辑部
执笔/
PlaySC_cmsufo、monk、
digmouse





曾经的辉煌

《星际争霸》电子竞技史回顾

本节撰稿 / PlaySC_cmsufo

电子竞技是以电子游戏为运动项目的竞技体育。作为一项竞技运动，其历史短之又短，较之现实中的体育运动微不足道。然而千里之行始于足下，今后发展如何亦未可知。溯源电子竞技，从诞生至今不过二十余年，真正形成规模仅有十余年。短短十几年电竞史不能不提韩国，虽然电竞赛事遍及欧美亚，唯独韩国形成了自下而上的产业链条。谈及韩国电竞又不得不提《星际争霸》（StarCraft，简称SC），盖因“星际”系列赛事最为成功，并延续至今（如今虽已转型“星际2”，仍可视为其延续）。

引言

任何事物都无法脱离客观环境独存，因此谈论韩国电竞之前需对当时的韩国经济略作介绍。众所周知，1997年亚洲金融危机自东南亚蔓延至韩国，韩元大幅贬值、股票市值暴跌、外汇迅速流失，韩国经济濒临崩溃。金融企业长期受制于政府，导致贷款长期偏向性严重，结果大型企业越来越大，企业效率却愈来愈低。加之资本管制存在漏洞，国际短期投资大举出逃，银行无款可贷、企业无以为继，进而破产并导致银行破产，蔓延到各行各业。如此境况，韩国政府被迫接受IMF提出的降低经济成长目标、紧缩财政与金融政策、展开金融改革及企业重整等一系列纾困附加条件，并开放电信等公共产业。媒体哀叹国失经济主权未已，经济结构却借此得以调整。有观点认为韩国电竞得以成功主要源自政府支持，这与实际不符，它是纯粹的市场经济产物，与计划经济无关。

电子竞技恰逢经济探底回升之际萌芽于韩国，可谓得天时，然而仅凭这点远远不够。既然是电子竞技，必然需要发达的数字产业。经济危机之后韩国该产业迅速发展，这也是电子竞技生根的先决条件。此外韩国网络覆盖率极高，网速位居世界前列，为电子竞技奠定了硬件基础。还有韩国国土面积不大，线下赛事无长途跋涉之虞，相比较在线赛受制于网络、难于监管等缺陷，在产业起步之初也是优势。上述种种均乃外部条件，电子竞技依存的关键因素在于拥有大批观众，有了观众才有其存在的基础。而电子游戏的受众年龄较为集中，特点易于把握，并且群体呈逐年扩大之势，它的潜力不可估量。但符合上述条件者绝不止韩国一国，欧美日发达诸国在该领域犹有过之，却始终未成规模。或许就是因为韩国介于达与未达之间才有空间发展，毕竟历史有太多巧合，无人能够洞悉所有。

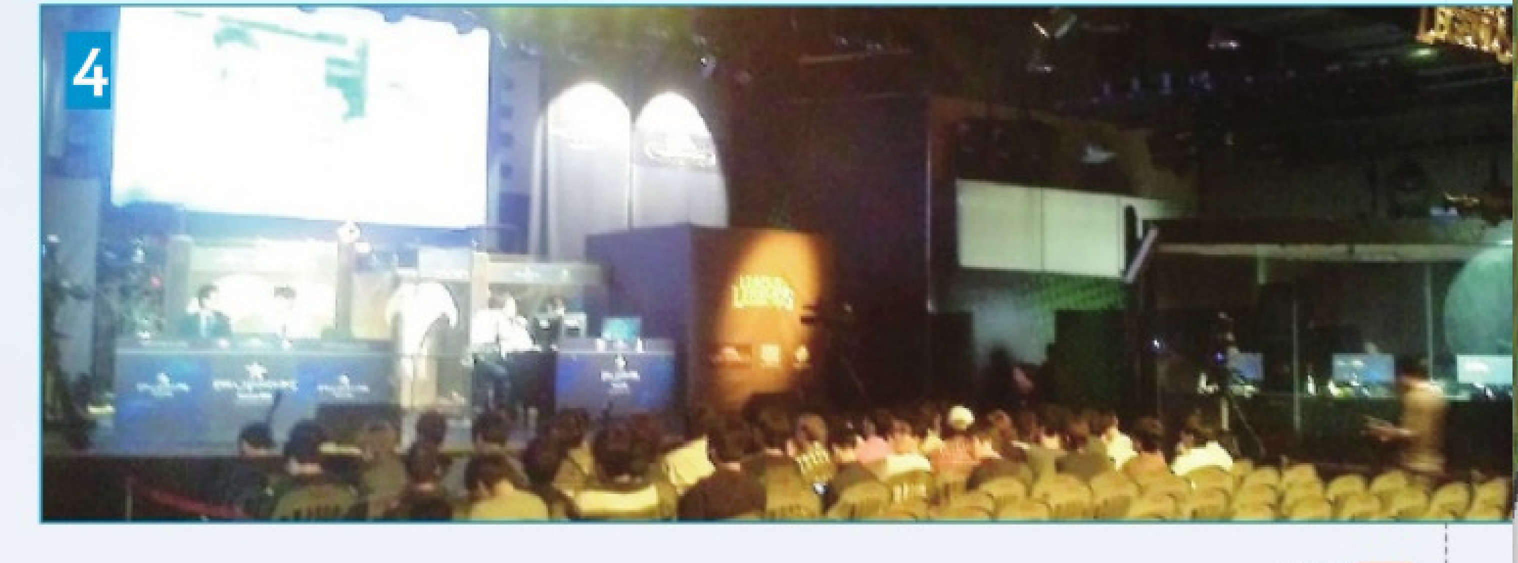
介绍相关环境之后再来谈谈游戏。《星际争霸》于1998年问世后即获得好评，并风靡全球，相信很多人对此均有印象。那个时期RTS游戏蒸蒸日上，在星际之前已有《命令与征服》《横扫千军》《帝国时代》等佳作问世，RTS游戏体系基本完备并沿用至今。游戏臻于成熟、产业尚在发展、设施已经齐全，再配合热情洋溢的观众，面目全新的竞技项目逐渐浮出水面。纵观电子竞技，《星际争霸》能够成功，有太多偶然因素。纵然游戏质量上佳，一时风头无双，却也未必冠绝当时（至少个人认为《横扫千军》就不亚于“星际”）。此后电子游戏日新月异，RTS逐渐不支呈现颓势，这些都是后话了。

1.1998年亚洲经济危机对韩国的打击是巨大的
2.《星际争霸》的诞生激活了整个国家的青少年
3.“星际”联赛在韩国是一种文化现象
4.韩国电子竞技的圣地，龙山电竞馆











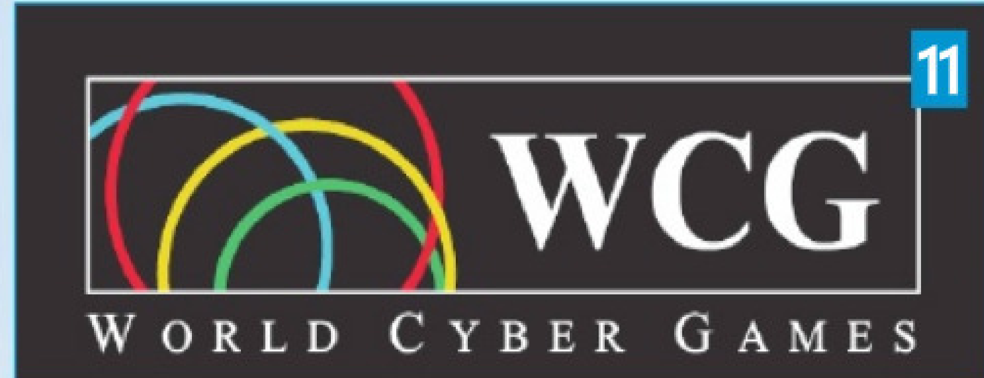












5.KeSPA隶属韩国文化观光部，是韩国官方的电子竞技管理机构
6.OSL在很长时间内都是韩国乃至世界第一电竞赛事
7.OnGameNet简称OGN，如今是韩国最大的游戏与电竞电视媒体
8.Tooniverse原本只是一个动画频道
9.OSL的第一关即是公开举办的海选赛，因为多在网吧举行，俗称“网吧赛”
10.有据可查的第一场韩国星际电视比赛，Skelton对阵Taeni
11.WCG对中国玩家来说留下了不可磨灭的电竞记忆

赛事沿革

电子竞技走上屏幕，始自《FIFA 98》。借着法国世界杯余热，韩国Tooniverse电视台播放了一期名为《预言！98法国世界杯》的游戏对抗赛。其后电台主管黄衡俊把眼光投向了风靡一时的PC游戏《星际争霸》，于1999年3月举办了首届“星际”比赛——KPGL，这也是最早的星际直播赛事。不过那时尚无第三方视角，只能用摄像机从计算机屏幕直播第一视角，同时辅以解说讲解时局。比赛获得了相当的关注。电视台趁热打铁又举办了PKO（Progamer Korea Open）。与KPGL相比，PKO参与人数更多，赛制更复杂、周期更长。然而由于赛事归属及相关事宜未明，险遭终止。经过多方努力PKO被政府认证，所有权归Tooniverse电台。以此为契机一个第三方组织KPGA（全称Korea Pro Game Association；2003年12月17日改名为Korea e-Sports Association，简称KeSPA，这是韩国官网的缩写，为何不是KeSA，着实令鄙人诧异）宣告成立，旨在管理电竞选手，规范电竞赛事，最终在SBS电视台支持下比赛圆满落幕。PKO于电竞意义非凡，起到了正名之功。电子竞技之所以为竞技，从1999年的PKO开始。

PKO之后Tooniverse经过长期筹划，推出了Starleague系列赛事，并为Starleague一名注册。比赛由Hanaro电信冠名赞助，从此以后，“星际”联赛以赞助商+Starleague冠名成为惯例。在此期间GameTV、ITV等电台也有“星际”系列赛事举办，不过这一时期所有赛事仅有电视直播，并无观看场地。2000年7月Tooniverse电视台由母公司On Media重组更名为Ongamenet（简称OGN）代替Tooniverse成为Freechal Starleague主办方，于是Starleague有了OSL这一简称。Freechal OSL是首个室外直播的电竞赛事，OSL能于众多赛事脱颖而出，除了首创赛制之外，很大程度归功于率先采用室外直播模式。韩国本土的《星际争霸》欣欣向荣，带动了国际赛事，韩国方面也举办了面向世界的相关赛事——WCGC。WCGC后来定名为WCG（全称World Cyber Games），为全球电竞行业所熟知。

为了增加噱头，Ongamenet举行了王中王争霸赛。1999'PKO、Hanaro、Freechal三届OSL的冠亚军角逐800万韩元的奖金，以及随后的Hanbit OSL的种子席位，从赛事上讲这是依附于主赛的附赛，赛制上却高于主赛。这里要说明，一个持续的竞技比赛往往会给予前几名种子席位，以此鼓励上届赛事成绩优异者继续参赛。纵观OSL，除了Hanbit、Nate两届OSL外，所有的种子席位均来自上届OSL四强。但Hanbit OSL，王中王冠军Grrrr挤掉了Freechal OSL冠军Garimto的种子席位。这种做法造成赛事与赛制相矛盾，所以各类附赛地位越来越低，最后消失无踪。这一点在此后的各类系列赛事中一再体现，有些赛事过分沉迷于附赛，而忽略主赛事导致衰落，ITV、Game-Q都有不同程度的此类问题。

到了2001年，OSL成为韩国电竞乃至世界电竞的第一赛事，是其时KPGA唯一认证的职业赛事。同一时段，KPGA与MBCGame电视台共同举办了名为KPGA Tour的月度比赛，由于赛制偶然性太大（BO1单败淘汰）、赛事过于频繁（一月一届）且奖金不高，并未造成太大影响。KPGA又模仿OSL王中王举办了几届明星赛扩大影响，于2002年将赛事周期延长（三月一届），此后该赛事大致保持在一年三届，并大幅提高奖金（此后逐年增加甚至超过OSL）。03年赛事正式定名MBCGame StarCraft League（简称MSL），成为与OSL并称

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

的系列赛事。OSL自创办以来即遭到其他赛事的不断冲击，如2002～2003年的GhemTV，2003年末～2005年初的KT-KTF黄金联赛更是力压OSL成为其时第一赛事，不过这些赛事由于自身原因或其他影响未能延续，逐一淡出观众视线。

黄金联赛之后形势明朗，OSL、MSL两大联赛并驾齐驱成为定局。WCG等面向世界的系列赛事影响却逐年下降，最后沦为鸡肋联赛。说它影响小，它面向世界，招徕全球观众；说它影响大，它赛事周期过长（一年一届），选手主要精力均不在此。如同NBA之于奥运篮球，本土联赛偏偏重于世界联赛，这是不争的事实，也为其后“星际”的衰落埋下伏笔。一方面个人联赛渐趋缓和，另一方面战队联赛开始兴起。对比个人联赛，战队联赛2003年方才起步，而且Ongamenet与MBCGame各自为政，分别举办赛事，最后在KeSPA斡旋之下于05年合二为一，定名为Proleague。由于Proleague常年被新韩银行（ShinHan Bank）冠名，于是有了SPL的简称。韩国三大联赛至此成型，此后SPL不断膨胀、赛事周期逐年递增、比赛场次一加再加，超越个人联赛成为电子竞技的第一赛事。韩国电子竞技也从个人打拼个人联赛过渡到战队打拼战队联赛辅以个人打拼个人联赛的并行模式。由此形成了战队选秀（KeSPA认证）→二线队员（参与勇气联赛）→一线队员（参与战队联赛）并且所有职业选手均可参与个人联赛这一模式。所有选手职业资格必须经由KeSPA认证，此后加入战队由战队管理；KeSPA认证赛事只有KeSPA认证职业选手方能参加，并由协会指派裁判监督。KeSPA由战队赞助商组成，协会历任总裁大半出自SK Telecom管理层，KeSPA也被戏称为SKT1协会（SK Telecom赞助的战队简称SKT1，下文战队篇有详细介绍）。

名将浮沉

谈论选手之前首先说一下游戏，“星际”分为3个种族，随着职业体系演变，随机选手不再出现，众人均以固定种族参赛。这里我对各个种族在各类比赛中的数据略作统计，涵盖了主要赛事的胜率汇总（ALL代表认证赛事与非认证赛事总计、KeSPA代表认证赛事，如图12-15）。

可以看到无论是胜率还是冠军数目都呈现人族（T）＞虫族（Z）＞神族（P），这也反映了游戏不平衡的方面。总体而言“星际”非常优秀，不然无法支持电竞至今。所以看待选手成绩应该区分种族。

“星际”问世以来吸引了大批玩家，早于韩国电竞即有人成名于战网。RTS的主流一直是1v1，所以后来“星际”比赛基本全是1v1赛制。韩国电竞兴起后吸引了一批欧美选手进入，这其中就有开辟蛮荒世纪的Grrrr。他的ID很多，不过该ID最为人熟知。这位加拿大天才虽然常常随机（即不选择种族，由计算机随机分配），但这并非出于战术博弈的需要，只是自信而已。当他遭遇强敌时就会选择高出同筹的神族迎战，兵种搭配、微操作等词汇也随他而出现。无论是叉子配白球的兵种组合，还是自杀机的克隆操作都令当时玩家无比震撼，人们也由此意识到游戏所蕴含的魅力。作为电子竞技的奠基选手，Grrrr理所当然成为开篇人物。

到了2001年人族“皇帝”BoxeR君临天下，同一时期有一位“暴风”虫族YellOw与皇帝争锋，共同谱写了星际史上一段传奇。可惜结果往往是皇帝拨乱反正、暴风屈居亚军，于是YellOw有了万年老二（Kong）的称呼。稍后“英雄”神族Reach出世，从绝对成绩来讲，皇帝、暴风都高出英雄一大截，不过这一时期神族万马齐喑，能够登上顶级舞台者仅有英雄一人，他的外号本身就象征着神族的孤胆英雄！由于他在OSL击败BoxeR夺冠，其时正值秋末，而神族上次OSL夺冠也在秋末（中韩两国节气划分不同，中国11月为冬初，韩国则为秋末），于是有人说这是“秋天的童话”。“星际”从这时开始越来越注重微操作以及战术流程，电竞步入高度职业化。

人族皇帝之位还没坐稳，就有接班人出现。天才人族NaDa在2002年一登场即彰显不凡。等到2003年末黄金联赛击败皇帝后，更是篡权自立。NaDa是星际选手中竞技力维持最久的选手，评述他的“星际”生涯可以概括为三起三落。他也是获得冠军最多的选手，与之前提到的皇帝、暴风、英雄并称为初代四大天王。四大天王之下还有许多沙场宿将，诸

12

MSL	冠军	亚军	四强	八强	16强	计分
Terren	12	4	20	47	89	487
Zerg	10	13	18	29	69	463
Protoss	4	9	14	25	53	295

13

OSL	冠军	亚军	四强	八强	16强	计分
Terren	14	12	23	55	99	621
Zerg	10	13	28	50	110	586
Protoss	10	9	17	31	63	425

14

	T			Z			P		
	胜	负	胜率	胜	负	胜率	胜	负	胜率
SPL	1584	1512	0.512	1485	1547	0.49	1501	1511	0.498
OSL	3521	3241	0.521	3432	3554	0.491	2784	2942	0.486
MSL	2816	2777	0.503	2881	2834	0.504	2385	2471	0.491
ALL	4035	3786	0.516	3791	3904	0.493	3299	3435	0.49
KeSPA	11381	10668	0.516	11166	11350	0.496	9425	9954	0.486

15

赛事	T	Z	P	总计
Game-Q	1	1	1	3
ITV	3	4	0	7
GCL	2	1	1	4
GhemTV	2	1	0	3
KT-KTF	1	1	0	2
WCG	5	4	2	11
MSL	12	10	4	26
OSL	14	10	10	34
总计	40	32	18	90

12.MSL种族数据
13.OSL种族数据
14.三族胜率汇总
15.个人赛冠军种族数据

如“大魔王”H.O.T.Forever、“握手”虫族（因为该选手不论胜负，比赛结束后都会与对方握手）Chojja。不过诸多虫族名将都在人族面前俯首称臣，刚才提到的握手虫族与大魔王就分别被“天才”连续奉送了OSL、MSL、GhemTV亚军各一，人凌于虫这一格局持续了很久。同期神族则只有一名孤胆“英雄”，但时局变易、新人辈出，英雄岂会后继无人！眼见人族独掌大权，神族不甘寂寞密谋夺权。“天使”Nal_rA、“恶魔”Kingdom乘势而起。天使力克天才捧得MSL桂冠，阻止了NaDa的MSL四连冠伟业；接着又与恶魔决战OSL，可惜天使本善难敌恶魔，只好将秋天童话的主角让给对方。

2004年崛起了一批新人，声名卓著者莫过于“怪兽”人族iloveoov（他比赛时常常嘴巴大张，而且比赛风格极为暴力），甚至顶替掉英雄成为四天王之一。“怪兽”才一出场即展开一番屠戮，继NaDa之后成为第二个MSL三连冠。前文提到的“暴风”“天才”“恶魔”相继落败。MSL这边怪兽独霸一方，OSL那边天使再次发力冲击冠军，当时已是春末，正是天使展翼时，Nal_rA如愿捧得桂冠。之后的OSL虫族“斗神”July（因其比赛风格而得名）异军突起，半决赛爆冷击败风头正劲的怪兽（iloveoov此前TvZ一场未败，胜率100%），决赛又遇到了英雄Reach。可惜秋天并不总是眷恋神族，OSL的虫族首冠就此诞生。怪兽被斗神阻击后心有不甘，好事成双，有了MSL冠军必须配OSL冠军。这次的决赛对手换成了皇帝，这二人均来自SKT1战队，且iloveoov可谓BOxeR亲手提拔。不过谁让他是怪兽呢，师徒相争倒霉的往往是师傅。

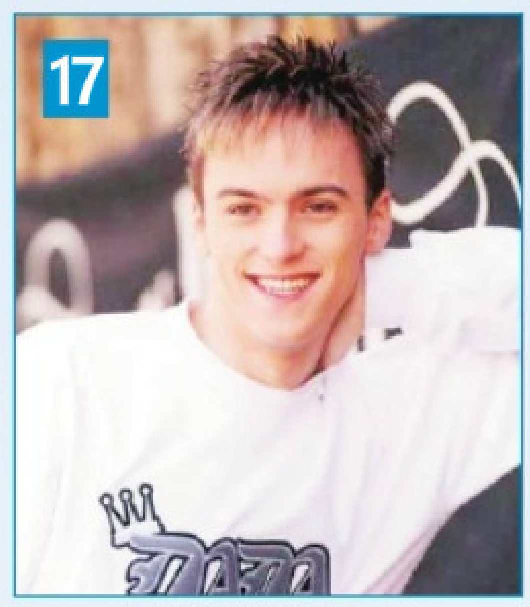
2005年时局势愈加混乱，天下纷扰莫知所终。最后一届黄金联赛预示着新时代的来临，“斗神”July与“运营魔术师”Gorush会聚决赛。双方的外号点明了各自的风格，一者善攻、一者善变，但万变不离其宗，做个“攻”总是有优势的，这点也反映在了比赛结果中。Gorush不以为意继续披挂上阵，与天才NaDa共同演绎了一出惊世对决。双方在两大联赛数度交锋、互有胜负，可谓棋逢对手将遇良才，最终战成平手于两大联赛各自摘得一冠。接下来的OSL又轮到July登场，对手是名气不大的人族选手——“小绵羊”GoodFriend，不过这只“绵羊”有点凶，险些顶翻“斗神”，赛后July看着OSL第二冠长出一口气。

接下来的MSL走来一位冉冉升起的虫族新星——sAviOr，这个ID本身就很拉风，救世主嘛。不过当时他的ID是IPXZerg，那个ID是他成名后改的。但救世主终归要上十字架，也为他今后的悲剧结尾埋下伏笔。既然是新星，自然锋芒毕露，面对神族英雄Reach当然不成问题，谁叫英雄最悲情呢。这届比赛英雄一路披荆斩棘，连克Chojja、iloveoov这Z、T两大屠“神”猛将。遭遇oov时怪兽嚣张地打出No Protoss（Protoss指神族）的牌子，显然怪兽不相信人品论，在他看来一切神族都是纸老虎。比赛打下来，oov的外套脱了又穿，穿了再脱，结果却是0：3。这个事情告诉我们，败人品是不可取的。

接下来到了2005年的大结局，也是大高潮。在这之前要对OSL和MSL的相关事项略作说明。首先OSL和MSL赛制有差别，预选赛双方差别不大，但正赛就不大相同。虽然都是16人正赛分成4组进行小组赛，OSL打的是积分循环赛、MSL打的是双败淘汰赛。再往后到了番战MSL仍然实行双败淘汰，OSL则是单败淘汰。从赛制上看OSL的偶然性大于MSL，因为双败淘汰选手有两次机会，实力更高的选手夺冠概率明显更大。

前文提到的三连冠选手就有两个分别是NaDa和oov，而OSL冠军即使是卫冕都很困难，此前只有“星际”初年的BoxeR做到过，而那时的职业化程度远远低于后来。OSL规定：取得三冠者可获赠金鼠标；MSL规定：取得三冠者可获赠金徽章。金徽章已经出了两个，金鼠标却不见影踪。作为OSL双冠的BoxeR再次打入决赛，他的对手则是“死神”Anytime。说起死神，这届OSL可是出尽风头。因为分组运气有好有坏，选手实力有高有低，所以有句话“说好的分组顶一半，实力决定另一半”。Anytime的分组都是下签，比如半决赛遇到的怪兽oov，再比如完美人族Xellos（此人曾击败YellOw夺得OSL冠军，此外还有WCG冠军入手），作为



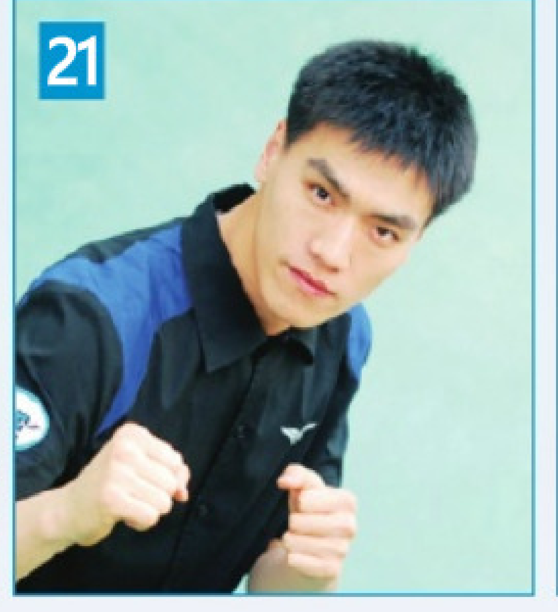






16.欧美星际的拓荒者，也是唯一一位非韩OSL冠军Grrr
17.Grrr并没有在巅峰维持太久，不能不说遗憾
18.“SlayerS_BoxeR”林遥焕，人称“皇帝”，是“星际”史上当之无愧第一人
19.“暴风虫族”YellOw穷其生涯，却始终只有亚军的命
20.“星际”史上的冠军之王NaDa，其成就不在BoxeR之下
21.第一代神族英雄Reach
22.iloveoov是BoxeR的嫡系子弟，也是他一手建立起的SKT1战队的接班人







栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris















23. Nal_rA的老男孩故事曾感动了无数人
24.别看July长相憨厚，比赛场上却是进攻凶猛的狠角色
25.金鼠标是每个韩国星际选手的梦想
26.原本可以成为传奇的sAviOr因为一己私欲断送了自己的职业生涯
27.sAviOr在当时改变了虫族被人族压制的格局
28. Stork是如今还活跃在韩国"星际"赛场的年龄最大的选手之一
29.人称"革命家"的Bisu改变了曾被sAviOr统治的ZvP，这时，"泽炳李双"新四大天王开始崛起

一名新人居然一路过关斩将直通决赛，确实令人意想不到。当然话说回来正所谓后生可畏，未知才最具威胁。而皇帝作为2000年的老将，已经在电竞圈拼搏了6年，电子竞技十分残酷，选手的巅峰期通常只有4年左右，可以肯定的说皇帝这届输了，以后再无可能，年龄带来的体能优势在电竞体现得极为明显。这已是BoxeR第6次打入OSL决赛，成全金鼠标之梦就在今朝。皇帝为谋金鼠标可谓无所不用其极，可惜机关算尽终无法，坐看他人登奖台。金鼠标梦破碎，却成全了秋天的童话，经此一役死神名扬"星际"。

经过2005年的腥风血雨，天下渐趋一统。前文提到的虫族新星2006年迸发夺目光彩。sAviOr继承了MSL传统，使得金徽章又多一人，期间怪兽oov、天使Nal_rA多次负于sAviOr。失之东隅收之桑榆，MSL救世主称王称霸，oov则数次击败July报了从前的一箭之仇，也让自己进账OSL、WCG冠军各一。NaDa也不甘寂寞，继皇帝之后成为第二个挑战金鼠标选手。天才的对手仍是死神，双方经过一场大战最终以NaDa险胜告终，"星际"历史上第一位金鼠标就此诞生，再加上此前获赠的金徽章，天才人族NaDa成了"星际"传奇。sAviOr自然不甘心独霸MSL，早就打起了OSL的主意。之后的OSL决赛双方狭路相逢，其实天才和救世主之前在两大联赛以外即有数次交锋，不过天才悉数落败。OSL决赛只不过把低级舞台上演的剧目搬到了高级舞台重演了一遍。这边OSL夺冠，那边MSL又第五次晋级决赛，一时之间众口交赞，人们对其推崇备至尊称为"本座"（BOnjwa），本座一词随之演变为星际王者的独有称号。在此之前堪称本座的人依次有：皇帝BoxeR、天才NaDa、怪兽iloveoov，现在增加了一个sAviOr。不过前三个都是人族、只有他是虫族。他在"星际"史上属于承前启后的一代本座，旧时王者经过各自光辉岁月纷纷陨落其前，同辈俊彦又遭其猛力弹压。自他以后从前老将逐渐淡出"星际"圈，其中也包括他本人。从他开始，人族欺凌虫族的格局才被打破，同时他在战术方面贡献极大，引起了整个"星际"层面的战术革新，进而引发新老更替浪潮。

2007年是划分新旧的一年，从此以后旧四大天王成为历史，"泽炳李双"新四大天王开始崛起。泽是金泽龙Bisu、炳是宋炳具Stork、李双是李济东Jaedong和李泳浩Flash。他们四人的外号依次是革命家Bisu（因其推翻本座sAviOr统治而得名）、司令Stork（全称是无缺点总司令，意为其风格稳健，因此也被称为石头）、暴君Jaedong（该绰号因其风格暴力而得）、教主Flash（因其自创"猥琐流"，而被称为猥琐教主，实质就是龟缩防守，以待反击）。其中Bisu和Stork都是神族，且二人成绩相近也被称为双神。这里特别需要提的是Stork，其他人都是以夺冠闻名，唯独他以摘银闻名，他是星际史上亚军最多的选手，是一位神族版的万年老二，什么石头、无缺点总司令等绰号有很大程度的讽刺在内。新四大天王之下还有人族太子Fantasy（因其师承皇帝BoxeR而得名，其实他真正的老师是怪兽oov，他们都身在SKT1战队，所以Fantasy又被称为国本，意味国之根本），他也是一位以亚军闻名的选手，他和总司令Stork互相赠送了各自唯一的KeSPA认证冠军；"MBC双T"Light和Sea（因为二人都隶属MBC战队，又都是人族），Light别称光哥、Sea别称海爷（MBC战队戏称为黑道战队，源自教练很胖且总戴墨镜像黑帮老大）。此外还有"脑虫"Calm（以战术闻名的虫族）、"火星"Effort（意为如此面貌不似来自地球）、"小零"[mensol]Zero等三位虫族，这三人都姓金又称三金；还有Jangbi、Kal、BeSt、Free等四位神族，他们与双神合称六龙（源于一段时间神族普遍强势，于是挑出几名佼佼者做宣









	ID	SPL	MTL	ASL	总分	种族
1	Jaedong	127	0	167.5	294.5	Z
2	Flash	121	0	172.5	293.5	T
3	nada	48	12	216.5	276.5	T
4	Stork	101.5	0	108.5	210	P
5	Bisu	100	0	96	196	P
6	BoxeR	27	4.5	147	178.5	T
7	iloveoov	27.5	9	121	157.5	T
8	Yellow	13	4.5	132.5	150	Z
9	July	28.5	4	112	144.5	Z
10	sAviOr	33.5	4.5	106	144	Z
11	Fantasy	74.5	0	53	127.5	T
12	kal	78	0	36	114	P
13	Nal_rA	26	7	75	108	P
13	calm	72	0	36	108	Z
15	Jangbi	57	0	50	107	P
15	sea	92	0	15	107	T
17	Xellos	27	11.5	67	105.5	T
18	Chojja	12.5	7.5	82	102	Z
18	free	80	0	22	102	P
20	light	80	0	18	98	T
21	Mensol	70	0	27	97	Z
22	Reach	23	3	69	95	P
23	Leta	82	0	9	91	T
24	AnyTime	57	4.5	28	89.5	P
25	GoRush	26.5	3.5	56	86	Z
25	Iris	52	0	34	86	T
27	Luxury	47	0	38	85	Z
28	midas	52	0	32	84	T
29	Mind	49.5	0	29.5	79	T
30	best	59	0	19.5	78.5	P

30.常年不苟言笑，看上去远比同龄人成熟的Flash也有如此搞怪的时刻
31. Flash用2009~2012年统治性的表现奠定了自己“星际”史上最伟大选手之一的地位
32.一般人很难把这个清丽少年和赛场上杀气四射的“暴君”Jaedong联系起来
33.“星际”末代王者Jangbi
34.联赛汇总积分榜前30，SPL代表Proleague积分、MTL代表TeamLeague积分、ASL代表个人赛积分

传，其实这四人的成绩远不能和双神并称）。

新人介绍完了再来说说他们的故事。先说革命家Bisu，前文提到的救世主sAviOr携OSL冠军之威强势晋级决赛，他的对手正是Bisu。既然是革命家自然不革普通人的命，本座正好是个不错的目标。如前文所言，革命家革了本座的命，此后二人多次交手均以本座落败告终，本座的时代就此逝去。真是来得快去得也快，时代的创建者还没坐稳就被人赶下了台。2007年之所以发生选手大规模换血，一方面新人大量增加，固然有新旧交替之必然；另一方面则是因为SPL场次大增，选手出场不再集中于个人赛，这给了大量新人锻炼的机会。当然有人说战队赛赢了荣誉归战队，个人赛赢了荣誉归自己，选手由此产生分化，出现了一批成绩集中于战队赛的人以及另一批集中于个人赛的人。能够两头兼顾固然好，但大多数人只能顾一头。前文提到的Light、Sea就属于战队赛打手。泽炳李双之所叫四大天王，就是因为他们能够两头兼顾，战队联赛自己是主力，个人联赛仍然做主角，当然也有Stork这种到了决赛就掉链子的另类。因为SPL不像个人赛有名次一说，毕竟战队联赛靠一人无论如何也打不出来，因此战队赛的评价标准之一就是多胜王（亦即一个赛季内获胜场次最多的人）。泽炳李双的SPL胜场恰好位居SPL前四，你看这不是巧合吧。当然个人赛单数冠军Stork的数目略少，仅有OSL一冠、WCG一冠，有这种成绩的Xellos我在前文都不曾叙述。但Stork多次晋级决赛，仅两大联赛就有5次、WCG也有3次，其他赛事加起来足有十几个，不然他如何稳坐新万年老二的位子。不仅如此，他的竞技力非常持久，职业生涯堪比前文NaDa，长期处于职业联赛一线，所以说冠军固然好，持久更可贵，如同考试一个一次考第一，其后不再闻的人自然比不上始终位居前列者。四大天王中教主Flash复制了NaDa的传奇，成为第二个金鼠标、金徽章双料得主；暴君Jaedong和Bisu则都是金徽章得主，此外Jaedong还有OSL两冠入账。看成绩诸位也知道双神不如双李，不过神族的总体成绩本身最低，所以对神族选手的要求自然比人、虫低一些。

接着讲故事，就说Stork这唯一的一冠。那是2008年秋天。距离上次死神夺冠隔了3年，总司令顶着万年老二的巨大压力毅然夺冠，没有让秋天的童话继续等待，顺便提一下小组赛以后的番战对手全部来自SKT1。接下来的故事很简单：2009年暴君大杀四方，2010年教主君临天下，双李共同谱写了一曲传奇，中间穿插几个过场人物，包括了前文提到的脑虫Calm、火星Effort、小零ZerO、六龙之一的Kal、Free等等。转眼到了2011年秋天，这次的主角换成了张飞（即前文提到的Jangbi），他的对手则是SKT1的人族太子fantasy。虽然他也是一名亚军选手，不过此前的OSL他幸运地遇到了Stork。之前太子成全了司令的秋天童话，这次轮到司令成全太子苦尽甘来了。再说张飞，他也是一名亚军选手，此前即收入两个MSL亚军，此后成绩一落千丈，被人们戏称为废本（本指本座，意味废柴中的极品），你看都废了没想到他居然还能飞。OSL分为三级赛制，包括网吧赛（预选赛）、ODT（淘汰赛）以及正赛。一般来说一线选手都在正赛中打拼，二线选手在ODT与正赛中徘徊，三线选手稳坐网吧。废本这届OSL就是从网吧一路打入决赛，想不到吧。更想不到的是网吧赛他本来已经被淘汰，但ODT有人退赛，于是多出一个名额，被淘汰的网吧选手争夺这仅有的一个名额进行加赛，废本过关斩将瞬间恢复了张飞本色成功晋级。好不容易打入正赛，16强小组赛又遭遇危机，因为OSL小组赛是循环积分，4人每个打3场，结果一人全胜剩下3个1胜2负其中就包括废本。于是又打了一轮加赛终于晋级。一路跌跌撞撞闯入决赛，反观太子是上届冠军，决赛之前仅有一个小场负分。结果决赛双方打得难解难分，打到第5盘决胜局时太子一度大优，只是废本忽然间张飞附体成功逆转。3年之后又3年，秋天童话终于再临。

2011年电竞遭遇寒冬，MSL已经停摆，事实上2012年大家集体转型“星际2”，虽然其时仍然举行了一次OSL的“星际”联赛，对手居然仍旧是太子和张飞，结果还是张飞夺冠。至此“星际”的故事彻底完结。

“星际”的人物大致分为这么几个时期，篇幅有限挑出几名代表人物略作叙述。为了更直观地了解选手成绩，个人把个人赛、战队赛个级别进行量化，由于涉及数据太多，这里不写具体过程，仅仅列出结果以作参考（如图34）。

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

产权之争

可以看到，韩国电竞起步于个人联赛，却定型在战队联赛。个人联赛中赛事周期过短与过长者相继被淘汰或边缘化，并且赛制逐渐趋于单一化，以循环赛为基础，个人联赛不复存在。OSL与MSL最后均定型为三级赛制。OSL：OSL网吧赛（即预选赛）→ODT→OSL正赛；MSL：MSL网吧赛→MST→MSL正赛。正赛之前多采用BO3单败或BO1双败淘汰，正赛通常为16人赛制（MSL2007年以后采用32人正赛），首先分成四组（或八组），小组内BO1循环（或BO1双败）两人出线，然后两两BO3单败，四强开始BO5单败直至冠军。分组往往由个人抽签决定（只限于正赛），预选赛阶段则是随机分配。SPL则分为常规赛与季后赛，季后赛按胜负积分排名依次冒泡。联赛赛制中循环仅仅存在于OSL的正赛小组赛，基于大循环或交叉循环的赛制不见影踪，前文提到的黄金联赛就是正赛22名选手分两组，既有组内循环亦有交叉循环，最后两组中积分第一的选手争夺冠军。一方面循环赛场次多于单、双败赛制，另一方面电视台直播能力有限，这个比赛占用直播过多其它就要相应减少，于是一切从简。此外KeSPA扶持SPL，大量占用直播资源，不断压缩个人联赛。随着SPL不断壮大，KeSPA权力也随之膨胀，最后选手资格认证、赛事认证、战队管理、选手管理、比赛监督、条例制定、地图制作无所不包；选手工会等用以维护选手权益的类似组织却不曾建立，这也是亚洲国家的普遍国情，堪称东方特色。

从结构平衡讲，各方势力达到均衡才会平稳，任由一方做大结果往往失控。这点在历史中不断被证明，三权分立思想也由此而来。KeSPA畸形发展形成垄断，后来决策之独断专行症结就在于此。“星际”这款游戏出自暴雪之手，从比赛举办之初暴雪与赛事举办方未曾就游戏产权、收益达成协议。隐患逐渐放大，一度威胁电竞存亡。

暴雪与KeSPA的首次摩擦始自2007年，双方就播放权一事交换了意见，却未能达成共识。与此同时Gretech（GomTV）在暴雪支持下冠名MSL参与电竞，并在2008年4月举办GCL（GomTV Classic League）联赛，奖金额度高于两大联赛。其时正值金融危机爆发，三大联赛以外的非认证比赛迅速减少。KeSPA对此事十分抵触，并利用其影响号召旗下战队抵制GCL，由于7支战队缺席原定于2009年9月4日的GCL4，GCL被迫终止。于是GomTV绕过KeSPA，在暴雪授权下自行举办“星际2”联赛，此举遭到KeSPA反对并号召旗下选手抵制比赛不予参加。其后暴雪与KeSPA因《星际争霸》知识产权引发纠纷，一度对簿公堂，不过双方最终达成和解并签订协议。此时“星际”赛事日趋萎缩，两大联赛之一的MSL甚至因缺少赞助终止，KeSPA被迫转型“星际2”。以下为事件详情：

2009.09.15：KeSPA宣称旗下职业选手将不再参加GCL，暴雪之前赞助GomTV 1.1亿韩元以助其参与电竞，至此宣告失败。











35.MBCGame最终无力支撑MSL，转型音乐频道，MSL也就此谢幕

36.MSL历史上的5位金徽章获得者

37. GomTV在Gom Classic受挫后与暴雪合作举办韩国第一个“星际2”职业联赛GSL，取得了巨大成功

38.经过数年拉锯，暴雪与KeSPA终于在2012年5月达成和解

39. GomTV母公司Gretech集团

2009.10.27：韩国电竞网站报道：GomTV将不会主办GCL第四赛季比赛的消息。

2010.03.17：暴雪借助GomTV之手在韩国举办“星际2”电竞赛事，彻底绕开KeSPA自办电竞比赛。

2010.04.25：暴雪CEO在媒体采访中表示，由于与韩国电竞协会KeSPA长达3年的谈判未果，暴雪可能放弃与KeSPA继续谈判。

2010.05.04：KeSPA发表公告称，对暴雪宣布协商中断一事并未给予事前通报感到遗憾。其总事务长还称，暴雪有相当一部分歪曲了事实。

2010.05.05：在暴雪的协商要求中又被爆出有无法理喻的条约。他们要求得到已经与各企业签约的各选手的相关权利。

2010.05.26：暴雪宣布，与韩国直播平台GomTV签约了电竞以及播放合作的独家协议。

2010.05.27：针对GomTV签约事件，暴雪总裁迈克·莫汉向韩国《星际争霸》媒体表明了详细情况、暴雪所处的立场以及电子竞技的未来。

2010.05.29：暴雪跟韩国GomTV签订3年独家转播合约记者会问答内容公开，表示不会再同KeSPA进行谈判，KeSPA将无权举办暴雪旗下游戏赛事。

2010.05.31：KeSPA连同12家电竞职业俱乐部发表联合声明，表示坚决抵制此次暴雪与GomTV的相关合作。

2010.06.03：随着新一届MSL开始，MBC游戏频道准备和GomTV商讨有关暴雪知识产权问题。

2010.06.10：MBC联合OGN以及KeSPA无视GomTV强行开赛，令GomTV十分恼怒。GomTV就此事发表强硬声明，称不排除使用法律手段。

2010.11.01：暴雪因《星际争霸》知识产权将MBC游戏频道告上法庭。

2010.11.04：暴雪将OGN游戏频道告上法庭，理由同为游戏知识产权。

2012.03.30：在暴雪与GomTV的支持下，“星际2”电竞联盟eSF（e-SpoRTS Federation）成立。

2012.05.02：暴雪、KeSPA、OGN、GomTV四方在韩国首尔五洲大酒店达成合作协议，历时3年的版权纠纷宣告结束。

战队变迁

星际战队也叫星际俱乐部，往往是企业冠名赞助。战队无赞助商时期运作一靠自己，二靠KePSA扶持，其中包括战队开支、生活费用等等，早年的KOR和POS就是如此。以下为韩国12支电竞俱乐部摘要。注：括号内最后时间为问号者，俱乐部至今仍然存在。

Ideal Space（2001.01～2003.07）→ **Plus**（2003.07～2006.03）→ **Lecaf OZ**（2006.03～2009.01）→ **Hwa-seung OZ**（2009.01～2011.08）

IS战队于2001年末先后收并Gamei、DT战队，阵容之强一时无双，有银河战舰之称。其后BoxeR自立门户、NaDa等加入SG，剩余部分被Plus收购。后为合承制衣收购，由于企业撤资，战队被迫解散。

Hanbit Stars（2001.05～2008.09）→ **WoongJin Stars**（2008.09～?）

早年唯一可与IS相较的劲旅，后改由熊津冠名赞助。如今企业举步维艰，战队前景不容乐观。

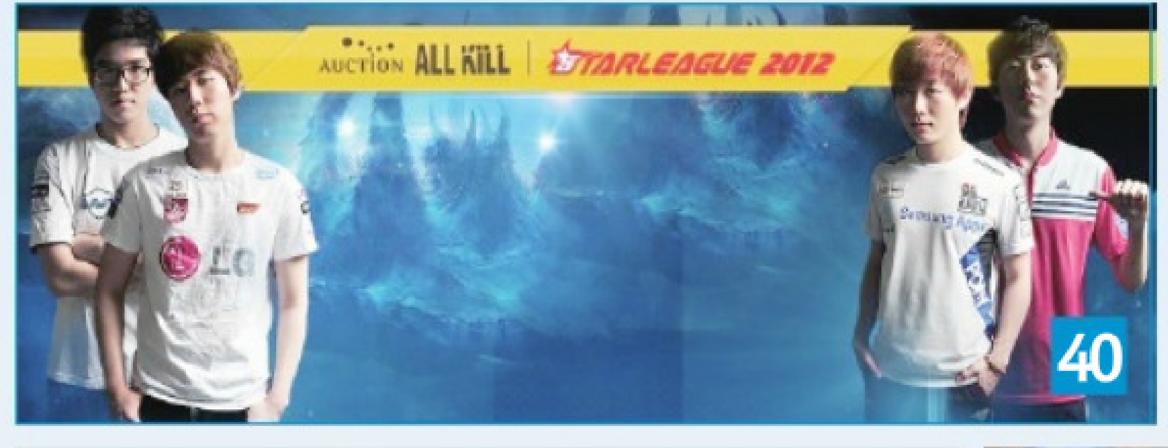
Orion（2002.10～2003.12）→ **4 Union**（2003.12～2004.04）→ **SKTelecom T1**（2004.04～?）

BoxeR出走IS后自立门户得到东洋Orion冠名，最后被SK集团旗下电信部门收购，长期位居联盟第一。

KTF MagicNs（2001.03～2009.08）→ **KT Rolster**（2009.08～?）

由韩国电信赞助的豪门战队，与SKT1并称电信双雄。2009年改名KT，多方改动后定为KT Rolster。

ProSuma（2001.01～2002.04）→ **Greatest one**（2002.04～2006.04）→ **CJ Entus**（2006.04～?）











40.第一届“星际2”OSL：Auction All Kill OSL
41.SK Telecom T1战队是韩国最具统治力和最老牌的电子竞技战队
42.空军的AirForce ACE因为资金和后续发展问题最终还是走到了尽头
43.“教主”Flash领衔的KT Rolster与SKT1并称电信双雄
44. Woongjin Stars在母公司熊津集团财政危机的背景下前途未卜

战队成立后一度归入Gamei eNotes，其后更名GO独立运营，直至CJ集团冠名赞助。

Samsung KHAN（2000.06～?）

由三星电子冠名赞助，也是唯一一支建队后不再更名的战队。不过企业支持力度不大，战队长期处于中游。

Pirates Of Space（2002.08～2006.04）→ **MBCGame HERO**（2006.04～2011.08）

POS属自营战队，直到被MBC收购。由于MBC电台撤资，战队被迫解散。

Toona SG（2003.06～2004.08）→ **Pantech&Curitel**（2004.08～2006.04）→ **Pantech EX**（2006.04～2007.08）→ **WemadeFOX**（2007.08～2011.08）

2003年IS战队一分为三，前身可追溯至并入IS的Gamei战队，这也是一支赞助变更最多的战队，最后一个赞助商是中国玩家很熟悉的韩国游戏厂商Wemade，企业撤资后战队被迫解散。

Soul（2000.08～2004.04）→ **STX Soul**（2004.04～?）

韩国著名工业集团STX冠名赞助，初名Soul后改名STX Soul。如今STX集团境况不佳，战队前景未明。

KOR（2000.10～2006.06）→ **OnGameNet Sparkz**（2006.06～2009.04）→ **Hite Sparkz**（2009.04～2010.10）

与POS同属早期自营战队，被OGN收购。后被Hite啤酒收购，假赛门后归并CJ Entus。

AMD Dream Team（2002.01～2006.10）→ **eSTRO**（2006.10～2010.10）

AMD冠名赞助，合同到期后被International eSpoRTS Group（IEG，KeSPA的关联企业，负责旗下赛事的转播权和国际事务）收购，更名eSTRO。在企业撤资后，战队也被迫解散。

Air Force ACE（2007.04～2012.07）

隶属于韩国空军，属政府战队。起源于BoxeR服役，是前往韩国空军服役的电子竞技选手保持状态的去处，但自成立后成绩稳居倒数第一，被戏称为养老俱乐部、副班长。“老兵永不死，只是渐凋零”可作注解。

假赛事件

暴雪本拟与KeSPA合作，但KeSPA不愿意同暴雪分享利益导致了其后种种冲突。受世界金融危机影响，一些赞助商开始出现经营问题，电竞赛事赞助转入低潮。双方冲突未已，韩国电竞爆出“假赛门”，最初只是坊间传言，后被媒体证实，警察随之介入。最终牵涉电竞圈内人士11人，包括9名在职选手：go.go、Hwasin、Luxury、type-b、Upmagic、Justin、YellOw[Arnc]、sAviOr、By.1st和ShinHwA，这9名选手也被称为假赛九子。假赛案发后不过数月，eSTRO战队解散，Hite Sparkz并入CJ战队。翌年8月MBC、Wemadefox、OZ三支战队解散，三支战队部分人员在KeSPA代理下组成第八战队（Team 8）。联盟12支战队如今只余8支，且第八战队始终未得赞助。假赛门对韩国“星际”电竞产业的打击难以估量，原本就已经在走向下坡路的“星际”在此事与当时已经正在进行的《星际争霸Ⅱ》Beta测试的冲击下一落千丈，赞助商和观众的信心遭受惨重打击，说假赛门直接导致了“星际”最终退出历史舞台毫不为过。假赛九子被KeSPA剥夺职业选手资格并终身禁赛，主犯sAviOr、By.1st和ShinHwA更是分别被判处1到2年不等的缓刑，主办“星际2”联赛的GomTV也宣布他们不能参加GSL，此事彻底葬送了他们的职业生涯。以下为事件详情：

2010.04.11：流传韩国星际职业联赛涉嫌赌博假赛，该消息成为当日热点，各大论坛随之热议。

2010.04.12：坊间流传得到媒体证实，确实存在非法博彩网站，并涉及战队选手。

2010.04.15：首尔报纸消息指出，约有十余名选手涉及假赛，并指明假赛流程。

2010.05.16：检察院发布结果：共有9名职业选手、2名前职业选手涉案。

2010.05.20：涉案几名选手相继道歉并离队，CJ战队公开道歉并开除一代本座sAviOr。

2010.06.08：“假赛门”11名涉案人员被KeSPA永久除名，剥夺所有奖项。

2010.10.10：假赛案余波导致Hite废队，队员并入CJ Entus，同月eSTRO解散。

韩国“星际”电竞纪事

1999.09.25：1999 Tooniverse Progamer Korea Open 举行。

1999.12.27：韩国电竞协会（Korea Pro Game Association 简称KPGA）创立。

2000.07：Ongamenet取代Tooniverse成为OSL主办方。

2002.02.14：首届MSL-KPGA 1st Tour 在KPGA受权下由MBC举办。

2003.03：MBC与OGN分别创办Teamleague与Proleague战队联赛。

2003.05：GhemTV第四赛季因资金问题停办。

2005.01.23：KT-KTF黄金联赛第二赛季落幕，两大联赛遂成定局。






45.假赛九子不仅毁掉了自己的职业生涯，也给韩国电竞带来了惨重的损失
46. Tving OSL也是OSL史上第一次提供官方非韩语解说
47.最后一届“星际”OSL，Tving OSL的决赛观众
48.MBCGame的最终还是成为了历史的背景

2005.05：Teamleague与Proleague在KeSPA斡旋下合二为一。

2008.04.23：GomTV主办的GCL联赛正式开启。

2009.09：KeSPA旗下7支战队缺席GCL4，GCL联赛被迫取消。

2010.04：星际圈爆出假赛门，随后警察介入，最终十余人获罪，其中包括9名职业选手、两名前职业选手。

2010.08：MBC战队宣布解散，同年10月eSTRO战队宣布解散、Hite Sparkz与CJ Entus合并。

2010.09.04：在暴雪授意下GomTV举办首届SC2职业联赛GSL。

2010.11：暴雪于1日、4日先后将MBC、OGN告上法庭，产权纠纷愈演愈烈。

2011.08：原定于上海中山路举行的SPL10-11总决赛因台风“梅花”而改期举行。

2011.08：WemadeFOX、Hwaseung OZ相继解散，12支战队只余7支，挂牌成员由KeSPA代管组成第八战队。

2011.09：因赞助无法到位，两大联赛之一的MSL停办。

2011.11.20：韩国实施“宵禁制度”，未满16岁者不得登录网游服务器。

2012.03.30：“星际2”电竞联盟esf（e-SpoRTS Federation）成立。

2012.04.08：Proleague历经波折，终于得到SK planet赞助得以开幕。

2012.05.02：暴雪、KeSPA、OGN、GomTV四方在韩国首尔五洲大酒店达成合作协议。

2012.05.20：战队联赛实行“星际”和“星际2”并行的赛制，KeSPA开始转型。

2012.07：AirForce战队宣布停止招收新员，现役选手逐渐退伍之后自然解散。

2012.08.04：最后一届OSL落下帷幕，《星际争霸》对战成为电竞历史。

2012.08.28：OSL正式转型“星际2”，KeSPA旗下的首届“星际2”联赛拉开帷幕。

2013.01.30：韩国民主党议员全秉宪正式出任第5届韩国电竞协会会长，政治人物首次执掌KeSPA。

个人联赛主要赛事一览

OSL

全称OnGameNet StarLeague，隶属于OGN电台，是韩国职业联赛中影响力最大，持续时间最长的赛事。

MSL

全称MBCGame StarCraft League，隶属MBC电台。稍晚于OSL，前身为KPGA月度赛，后改为赛季制。

WCG

全称World Cyber Games，赛事定位面向世界。转折点为ogogo夺冠，自此以后，该赛事在韩国成为鸡肋。进入总赛要先争得种子名额，对韩国选手而言，这个难度远大于夺冠。BoxeR能够卫冕，很大程度源自上届冠军拥有种子资格。有趣的是韩国区冠军，往往与总冠军无缘。

KT-KTF

又称黄金联赛，虽然只有两届，但举办之时，影响犹在两大联赛之上。其赛制纷繁复杂，含金量极高。

GhemTV

曾经也是可与两大联赛媲美的赛事，后由于资金问题而停办。

战队联赛最初包括OGN方面的Proleague与MBC方面的Teamleague，2005年双方在KeSPA斡旋下合并，仍旧以Proleague为名。由于此后赞助商大头字母始终为S，故简称SPL。

SPL以年为赛季，有常规赛与季后赛之分，其中季后赛总冠军（Grand Final简称GF）是战队至高无上之荣誉。常规赛最初每轮均角逐一次冠军，并且凭此进入季后赛，后改为中期附加一个争夺赛但不与季后赛挂钩。总的来说，战队赛时间越靠后者含金量越高（2012赛季除外）。原因之一，早期只有个人赛无战队赛，一个赛事从无到有，影响力是逐渐增大的；原因之二，战队赛每个赛季的比赛场次呈逐年增加之势（仍然排除2012），尤其从2008赛季实现大合并，取消每个轮次角逐冠军且挂钩季后赛门票后，偶然性大为降低，连续，3个赛季冠军都出自电信双雄。最后一个赛季出现例外，一是此时战队赛场次萎缩，二是选手处于“星际”到“星际2”转型期。P

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn　美术编辑/Doris

源于玩家，高于玩家

世界最大SC社区的二三事

本节撰稿/Team Liquid社区 monk、晶合实验室 digmouse

《星际争霸》在韩国火爆的同时，在世界另一端的欧洲与美国，也有一群人为这个伟大的游戏欢呼和疯狂，毕竟这是来自美国的游戏。

和时代背景造就的韩国职业“星际”不同，欧美地区的《星际争霸》氛围要松散得多，上世纪末本世纪初，在欧美地区并没有当时的韩国以及如今世界范围内广泛开展的电子竞技赛事与热闹的玩家集会，本地玩家圈以及战网的小团体最终形成了一个个业余战队组织，这是欧美“星际”文化，乃至欧美竞技文化的草根发源地。

这里讲述的，便是这样一个小团体，如何成为这个世界上最具活力和凝聚力的社区的故事。它的故事，同样也是RTS竞技从萌芽到黄金时期的时代缩影。

初创

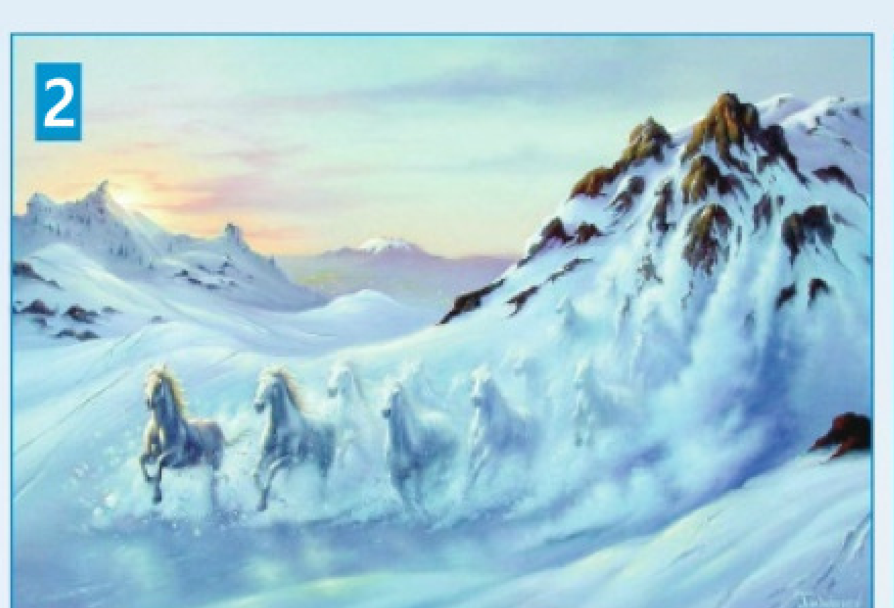
1998年3月31日，《星际争霸》发售，8个月后的11月30日，资料片《母巢之战》发售。这一年，荷兰少年Victor Goosens只有15岁。他疯狂地爱上了这款难得一见的RTS杰作，很快便沉浸在了战网的多人对战中。那时战网上经常碰面的玩家组成一支小型战队是司空见惯的事，Victor先后加入了名为SoS和[I′m]的战队，作为一个《指环王》的忠实读者，他为自己选择了“Nazgul”这个ID，也就是《指环王》中索隆的先锋，披着黑色披风杀气四射的戒灵骑士。没有现实纽带与任何形式的利益维系的松散组织很难维持太久，对业余战队和选手而言，来去存废都很自由。2000年6月，Nazgul离开呆了不到一年的[I′m]，但是此时的他，已经深深地爱上了《星际争霸》的竞技一面，他希望能在这方面有所作为。

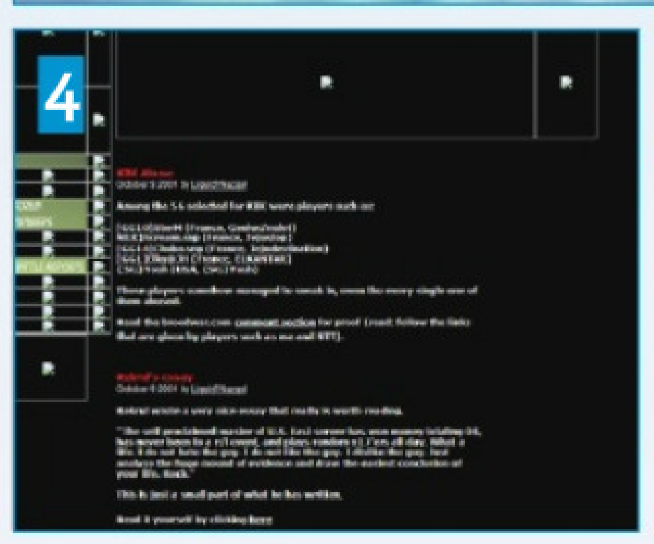
在3个月的深思熟虑之后，Nazgul决定建立自己的战队，他将自己的战队起名为Team Liquid（以下简称TL），寓意行云流水，飘逸自由。创始的4位成员除了Nazgul自己，还有另3位至今仍然和TL有联系的元老成员，荷兰同胞Joy“Liquid`Meat”Hoogveen、Pieter“Liquid`Spy”Jorgensen和“Liquid`Trip”，一年后，战队的成员翻了一番，达到了8名。

和同一个年代的大多数业余战队不同，Liquid存在的意义并不是同其他战队约战，而更多地作为一个玩家寻找归宿与认同感的团体，战队成员可以在业余战队组织的小型比赛中代表别的队伍出战，这在圈子里是很少见的现象。而战队新成员的加入也由Nazgul亲自把关，游戏水平并不是决定你是否会被接纳的第一要素，天分与良好的人格也是必不可少的，这一系列的要求也在Liquid转变为职业战队后沿用至今。

随着战队的规模不断扩大，官方网站的存在意义被提上日程。在Meat的帮助下，Nazgul用teamliquid.cjb.net的域名









1.《指环王》中的戒灵骑士Nazgul
2.TL标志和横幅的出处，画家Jim Warren的《Avalanche》
3.第一篇帖子就是这样的，除了文字，就只有文字了
4.网站最初的样子
5.Nazgul参加OSL海选赛的珍贵记录

为战队建立了一个网站，起初，上面只有一些战队成员的日记，唯一有用的内容恐怕还得算第一篇日志：Nazgul参与了2001年SKY OSL的第二轮预选赛，这在那个跨国互联网还没有兴起的时代，绝对是一件大事。

2002年9月22日，Liquid战队的新网站，也就是如今为人熟知的teamliquid.net正式上线了，第一篇文字，或者说帖子，是2002年SKY OSL半决赛英雄神族Reach与暴风虫族YellOw的半决赛。从一开始，teamliquid.net就注定不仅仅是一支战队的门面，它承载的，是地球的另一端与《星际争霸》圣地韩国的纽带。

朝圣之旅

2002年12月的圣诞节前夕，19岁的Nazgul终于实现了他的梦想，只身前往韩国，与Grrrr和Elky等第一代投奔韩国的欧美职业选手共同加入了AMD Dream Team战队。韩国职业“星际”已经走上电视，Nazgul在2003年1月迎来了自己的电视直播处子秀，而在这第一场比赛中，他就击败队友、曾获Hanbitsoft OSL亚军的Jinnam，赢得了开门红与满堂彩。艰苦的训练带来的回报是值得的，Nazgul在随后又击败了后来大红大紫的XellOs，并成功打进了2003年的OnGameNet Challenge League。

可好景不长，在接下来的几个月内，Nazgul并没有在个人赛场上取得多少成绩，而已经成年的他，需要为自己的未来做考虑。2003年年中，Nazgul离开韩国，返回荷兰进入大学就读。繁忙的学业让他无暇顾及战队的管理与建设，Liquid作为一支战队的影响力在不断衰弱，直到2004年，这支战队彻底停止了活动。

但teamliquid.net活了下来。Liquid战队的销声匿迹，或者说战队本身的存亡与否，都没有也不能对teamliquid.net造成什么影响。从第一篇OSL战报开始，teamliquid.net在那个互联网信息传播还处于起步的年代，源源不断地将地球另一端的韩国“星际”赛场上的一举一动，传递给语言不通、时间不一的欧美玩家。没有网络直播，没有现场图片，也没有VOD，但就是这一段一段淳朴的文字，建立起了teamliquid.net的信心与灵魂。在Liquid作为战队沉默下去的这几年里，teamliquid.net成长为了一个巨人，它从此也不再属于一支战队，不属于一个人，这里现在是所有“星际”玩家的家。

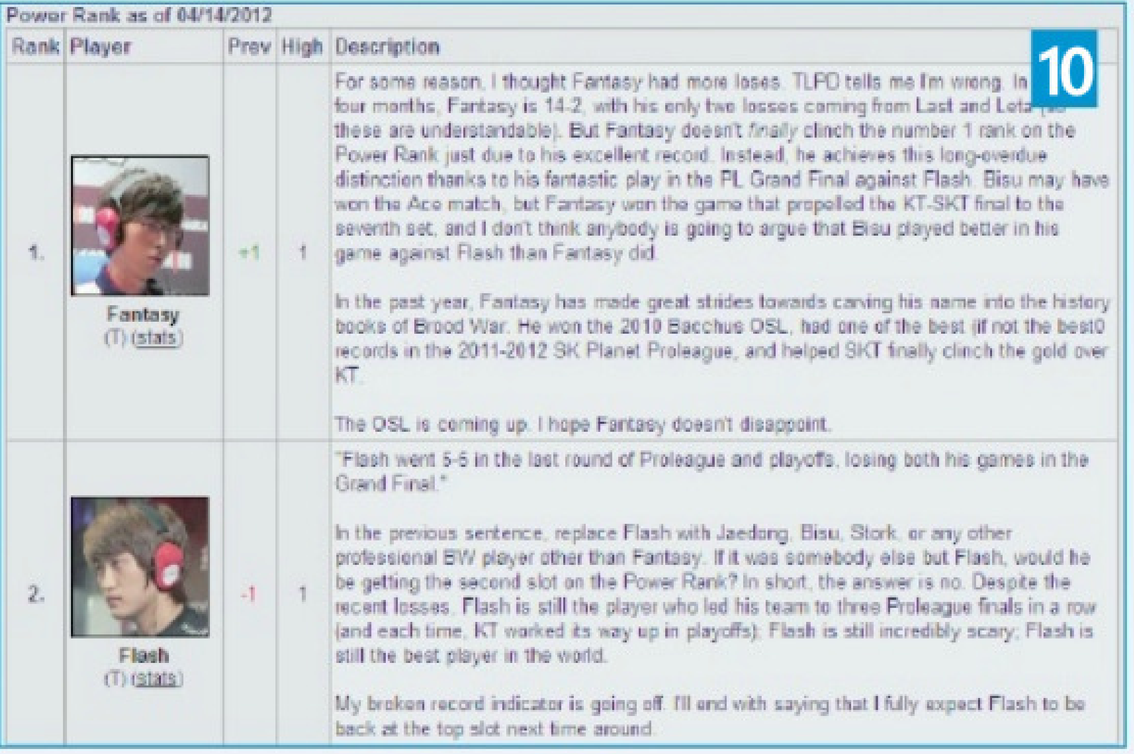
在这几年里，teamliquid.net在论坛社区和新闻内容之外，开发了数个在后来成为其标志的功能，或者说是产品：虚拟赛事竞猜Liquibet，玩家用简单直观的方式预测一个时期内重要“星际”赛事的结果，猜中可获得积分，在这个时期（赛季）结束后，排名第一的玩家可以获得一个专属的论坛徽标，向人炫耀；为一定时期内的韩国职业选手的实力和表现进行综合排名的“Power Rank”，这个栏目虽然本身已经沉寂多时，但它的形式直接影响到了众多世界电竞媒体；由专栏写手不定期撰写的长篇评论和专题文“Final Edits”，其文章质量可以说是世界任何一家电竞媒体都难以匹敌的；最后，是2007年7月上线的teamliquid.net有史以来最重要的功能：TLPD，全称是Team Liquid Progaming Database（Team Liquid职业赛事数据库），其中记录了几乎所有韩国和世界职业星际赛事、选手和队伍的具体信息。TLPD的出现，让《星际争霸》终于有了一段可以记录和讲述的历史。











Power Rank as of 04/14/2012

Rank	Player	Prev	High	Description
1.	Fantasy (T) (stats)	+1	1	For some reason, I thought Fantasy had more loses. TLPD tells me I'm wrong. In four months, Fantasy is 14-2, with his only two losses coming from Last and Leta (... these are understandable). But Fantasy doesn't *finally* clinch the number 1 rank on the Power Rank just due to his excellent record. Instead, he achieves this long-overdue distinction thanks to his fantastic play in the PL Grand Final against Flash. Bisu may have won the Ace match, but Fantasy won the game that propelled the KT-SKT final to the seventh set, and I don't think anybody is going to argue that Bisu played better in his game against Flash than Fantasy did. In the past year, Fantasy has made great strides towards carving his name into the history books of Brood War. He won the 2010 Bacchus OSL, had one of the best (if not the best0 records in the 2011-2012 SK Planet Proleague, and helped SKT finally clinch the gold over KT. The OSL is coming up. I hope Fantasy doesn't disappoint.
2.	Flash (T) (stats)	-1	1	"Flash went 5-6 in the last round of Proleague and playoffs, losing both his games in the Grand Final." In the previous sentence, replace Flash with Jaedong, Bisu, Stork, or any other professional BW player other than Fantasy. If it was somebody else but Flash, would he be getting the second slot on the Power Rank? In short, the answer is no. Despite the recent losses, Flash is still the player who led his team to three Proleague finals in a row (and each time, KT worked its way up in playoffs): Flash is still incredibly scary; Flash is still the best player in the world. My broken record indicator is going off. I'll end with saying that I fully expect Flash to be back at the top slot next time around.

6.Nazgul在韩国MBC电视台登场比赛
7.2011年Team Liquid的首页
8.TLPD涵盖了包括SC2 Beta在内的大量职业比赛的详细数据
9.2013年Team Liquid的最新版本首页
10.随着《星际争霸》的老去，Power Rank也不再更新，但这个概念却永远保存了下来

重装上阵

Liquid复活的契机始于2008年，结合前面提到的时间，各位应该猜得到Nazgul重新出山的原因了。这一年，Nazgul从大学毕业了。就在这一年，teamliquid.net组织了他们的第一次大型“星际”赛事：Team Liquid StarLeague。

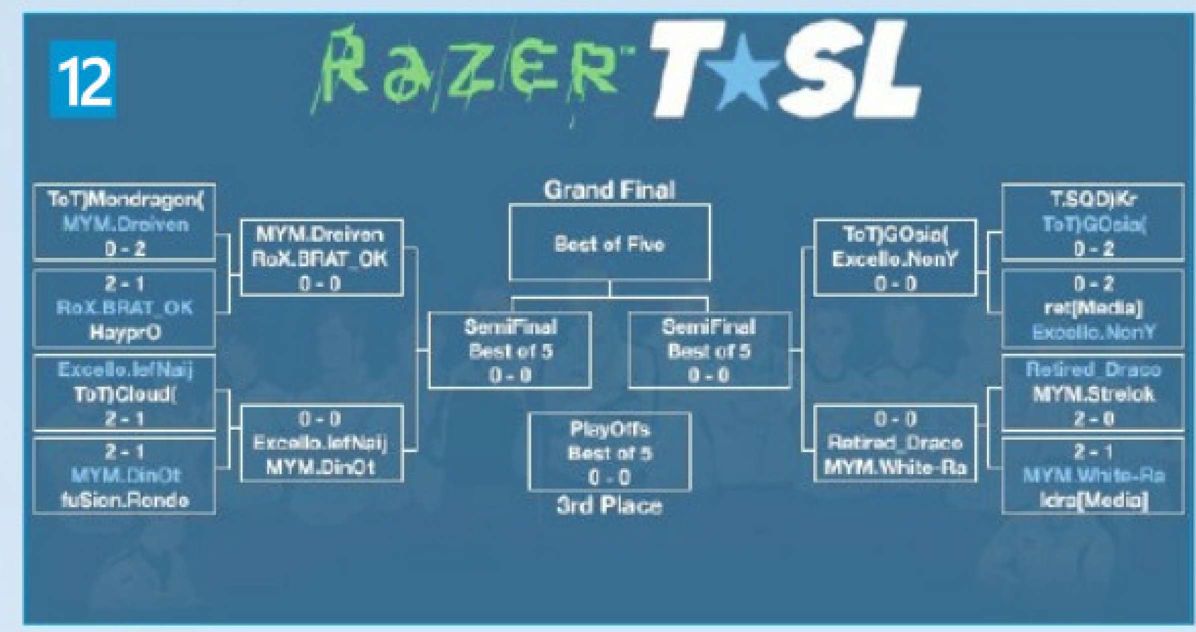
作为同时代乃至整个“星际1”时代欧美地区规模最大，奖金最高的线上“星际”赛事（其奖金数额和参与人数甚至可以和很多线下大型赛事比肩），TSL的参与度是惊人的。在公布后的36小时内，有超过1000名玩家登记参加预选赛；在预选赛开始的72小时里，参与的玩家进行了超过10000盘比赛！预选赛通过著名的第三方服务器iCCup进行，参与的选手依据和其他报名选手的比赛获得积分，最终排名前48的选手进入正赛，前16名选手直接进入小组赛，排名17～48的选手捉对厮杀决出余下的16个小组赛名额。小组赛采用的是OSL/MSL生存赛的双败模式，每组4名选手，两人出线进入16强，通过单败淘汰决出冠军。这个赛事模式模仿了韩国“星际”赛事的组织结构，即海选赛、预选赛、正赛三阶段，初次登场就如此成熟的TSL的运作模式迅速被世界各大赛事效仿。

TSL的参赛阵容则涵盖了欧美“星际”的几乎全部顶尖高手，16强中IefNaij（加拿大华裔选手，ID是他中文名王建飞拼音的反写）、Cloud、NonY、Draco（原本已经退役，在TSL的刺激下重新出山）、乌克兰常青树White-Ra（他至今仍然在“星际2”赛场上活跃！）、IdrA、Strelok、Brat_OK、Mondragon、HayprO、Ret都是欧美最为优秀的选手，甚至早已淡出的澳洲传奇Legionnaire也来参赛，可惜的是没有从小组赛中出线。最终夺冠拿走5000美元奖金的，是加拿大华裔神族选手IefNaij，Draco强势复出获得亚军，Brat_OK和NonY分获三、四名。

就在TSL结束的这个夏天，Nazgul开始重新为Liquid战队的复活打点事宜，而经过深思熟虑，他向TSL的殿军、当时属于Excello的Tyler “NonY” Wasieleski发出了邀请。

NonY的加入，标志着Liquid作为一支战队的复活。2008年年末，NonY飞往韩国，和同期前往韩国的很多欧美选手一样，选择了一支韩国战队以练习生的身份落脚。加入eSTRO的NonY参加了通往韩国职业赛事的必经之路：勇气联赛，遗憾地获得亚军，他在那之后返回美国。







11.TSL1冠军，华裔加拿大选手IefNaij
12.TSL1的对阵表
13.在2013年3月因个人原因离开Liquid之前，NonY一直是Liquid的队长

2009年末，Team Liquid的第二届线上赛事TSL2开始了，作为彼时Liquid战队唯一的活跃成员，NonY以TSL第四名的身份进入了小组赛阶段。他最终成功杀入16强，在半决赛击败卫冕冠军IefNaij，在决赛4：2逆转德国虫王Mondragon夺冠，这是Liquid建队以来，首个大型赛事的冠军头衔，也是NonY职业生涯的最高峰。

新的世界

2010年2月18日，《星际争霸Ⅱ》的Beta测试开始了。所有人都知道，转型“星际2”是不可避免的事，而正在思考Liquid下一步发展的Nazgul行动得比谁都快。一批年轻选手在Beta测试期间加入了战队，其中就有Beta时期以风格多变，打法革新极快著称的德国少年Dario “TheLittleOne” Wünsch，还有teamliquid.net的活跃版主、彼时ID还叫FrozenArbiter的Jonathan “Jinro” Walsh，而3届DreamHack《星际争霸》冠军，老将Hayder “HayprO” Hussein也因为转型“星际2”的一致目标加入了战队。这些选手在未来很长一段时间内，将成为Team Liquid的核心力量。

而在这几年里，teamliquid.net的功能与架构不断地完善着。2008年4月，伴随2008 Club Day Online MSL的开赛，











14.虫王Nestea都在比赛间隙通过Liquipedia查看赛况
15.oGs-TL战队全家福，可惜如今已经物是人非
16.Team Liquid目前的赞助商是TLAF、Razer和Twitch.tv
17.因长相彪悍，人称"猩猩人族"的Jinro
18.阿拉伯血统的瑞典人HayprO

一位叫做semioldguy的玩家组织了一个叫做Fantasy League虚拟赛事，这是一个类似于足球经理的队伍经营游戏，玩家在一定的规则下（选手价值和总价值限制等）选择几名选手组成自己的虚拟战队，队伍中的选手在现实中的正式比赛成绩将计算积分，这个简单的概念引发了社区的强烈反响，很快，这项活动扩展到了同年的2008～2009 ShinHan Bank Proleague，并在不久之后成为teamliquid的一项功能，Fantasy ProLeague（FPL）就此诞生了。

2009年6月，另一项如今成为teamliquid标志的功能：Liquipedia上线了，这是一套使用MediaWiki系统的维基百科，和功能集中在单纯的数据记录上的TLPD不同，Liquipedia不仅承担着记录赛事、选手等信息的使命，它的内容要丰富得多，详尽的文字描述与出处引用，让它与TLPD一起，开始在社区玩家的贡献中默默地记录世界《星际争霸》的一点一滴。

这两项功能标志着teamliquid论坛作为世界"星际"社区的最中心的地位形成了，它不再仅仅是一个论坛，而是所有"星际"玩家讨论、交流和寻找乐趣的地方，常年积累的人际资源与信息积淀，是任何单纯电竞媒体都无法取代的。

2010年7月，Liquid战队史上的另一个里程碑到来了，移动应用开发商The Little App Factory宣布赞助Team Liquid，Liquid从一支业余战队，正式成为了职业电子竞技战队组织。从此之后，所有Liquid战队成员的ID前都加上了著名的TLAF前缀，感谢The Little App Factory的支持。而就在这个月的27日，《星际争霸Ⅱ》正式发售。

"星际2"发售后Liquid战队的发展是爆炸性的。8月，Liquid与韩国战队Old Generations（oGs）签订合作协议，TL战队成员将通过与oGs合作，参加即将开始的韩国职业"星际2"赛事，GomTV主办的GSL，这也是第一支直接参与到韩国"星际"的外籍战队；2010年9月，荷兰著名选手Joseph "Ret" de Kroon和刚刚获得北美最大电竞组织MLG首次"星际2"赛事MLG罗利站冠军的加拿大小将Chris "HuK" Loranger加盟。以这套阵容，Liquid飞往韩国参加了2010年的3届GSL公开赛。尽管TLO、Ret和HayprO未能获得好成绩，但Jinro成为了欧美"星际"的英雄：他在GSL 2010公开赛第3赛季中一路杀入四强，仅仅被后来夺冠、正如日中天的"神族"总统MC淘汰，这也是很长一段时间内外籍选手在韩国线下赛事中的最好成绩。

对Liquid来说，"星际2"梦幻般的开端，仅仅是一个开始，在随后的两年中，这支战队获得了无数个人与战队赛事头衔：Ret夺得Assembly 2011冠军；Jinro在GSL 2011年第一赛季的S级中再次打进4强，此外还获得了MLG 2010达拉斯站的冠军；HuK在2011年DreamHack冬季总决赛上夺冠，是第一位在有韩国选手参赛的国际赛事中打破垄断的欧美选手；走向韩国之后加入的韩国小将HerO和Taeja更是迅速地成长为世界顶尖选手，HerO在DreamHack 2012冬季赛夺魁、Taeja在2012年夏天统治了世界……

作为战队，Liquid在"星际2"时代成为了欧美地区成绩最优秀和最稳定的战队之一，加入Liquid的年轻选手，大多都能在很短的时间内获得突破性的进步，而Liquid家庭式的战队氛围，使得它并不像其它商业运作的战队组织一样，存在大量的不确定性，compLexity、Evil Geniuses、Quantic等欧美战队数经沉浮，选手来了又走，但Liquid在这几年内仅有HuK和Tyler两人离队，Jinro、HayprO和Sea的退役或是时光不饶人，或是因为复杂的个人原因，这种成熟与稳定，是Liquid身上独特的不可复制的气质。

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn　美术编辑/Doris

源于玩家，服务玩家

这句本是广告词的短语（By Gamers, For Gamers），其实最能体现Team Liquid作为一个社区的气质。和所有形成自己独特氛围的社区一样，teamliquid.net在10余年的时间内孕育出了众多只属于自己的独特文化，并最终成长为世界“星际”的旗帜。

从建立的第一天起，teamliquid.net就不仅仅是一支战队的官方网站，这里还是全世界《星际争霸》赛事新闻的聚集地，拥有强烈的媒体属性，随着2011年5月Liquid战队独立官方网站TeamliquidPro.com的建立，teamliquid.net完成了到纯粹玩家社区的蜕变。

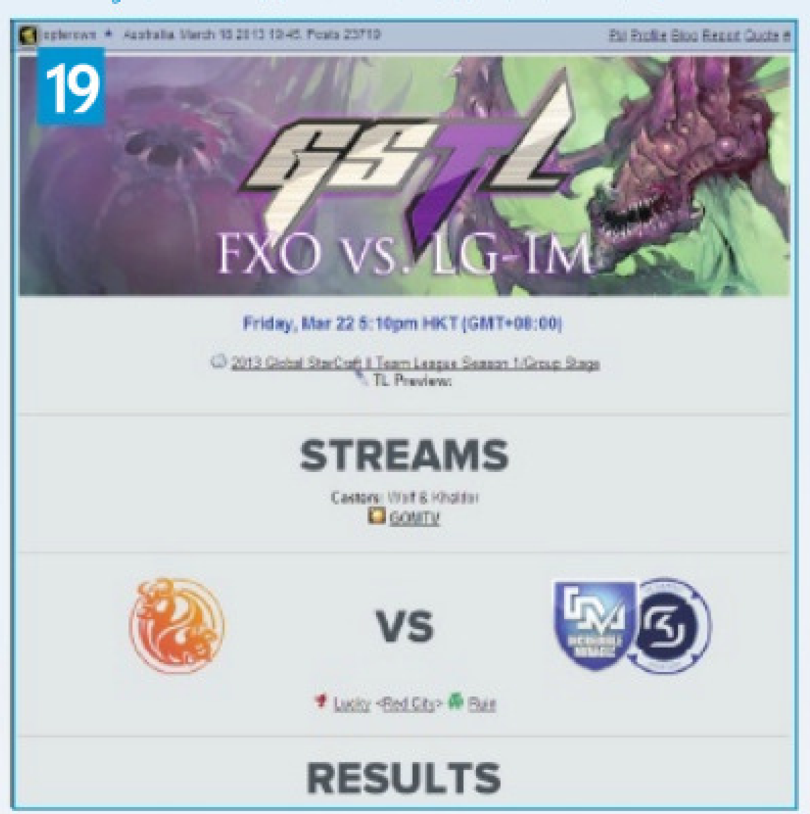
Team Liquid作为媒体属性的最大特色，是源自社区的写手团队贡献的高质量赛事总结、战报和战术文章，每一个大型赛事除了社区玩家贡献的直播讨论帖之外，TL的写手团队会在重大比赛日之后撰写详尽深入的复盘和评论，大型线下赛事通常还会有现场玩家拍摄的高质量照片图集作为补充，社区玩家贡献的新闻和高质量内容同样在首页占据了重要的一个版块，teamliquid.net并不是我们传统意义上的“电竞媒体”，它来自玩家当中，从玩家中走出的佼佼者们组成的这个团体，在各个层面上又把更优秀的内容反馈给了玩家，这种用户创造内容的模式，是我们熟悉的中国传统电竞媒体和GosuGamers等传统欧美媒体所不具备的。

直播开始

在Ustream、Own3d.tv、Twitch.tv等视频直播媒体出现前，欧美地区的玩家几乎没有任何观看韩国职业《星际争霸》联赛的渠道（这一点还不如中国玩家嘛），OGN和MBC等韩国电视台并不提供网络直播，即便有YouTube这个非常方便的VOD分享平台，要获取比赛的视频资源也是非常不容易的事。因此，文字直播成为了最直接的了解赛事的机会，在论坛的赛事区，几乎每个大型赛事都会有热心的玩家做好设计精美的直播帖（Live Report，常缩写为LR），并在比赛进行中通过在韩国观看比赛的玩家，及时地将战果和文字战报更新。即便在视频直播普及之后，这种形式也固定了下来，它不仅仅是一个赛况汇总和更新的平台，也是观看比赛的玩家讨论，甚至是争辩的地方，有人说，在一个LR里，你能看尽各种各样的玩家，看尽“星际”世间百态。

LR文化随着《星际争霸Ⅱ》的发售不断走向成熟，这其中，有两个人是不可不提的，他们是韩裔美国人Seeker和澳大利亚的医学院学生Opterown。如今在TL上看到的几乎所有大型赛事的直播帖都遵循着同一种样式，即横幅、比赛时间、Liquidpedia链接、选手、对阵、结果和投票，这个固定的格式，正是由Seeker在2011～2012年间设计并确立下来的，他将大量的时间倾注在了LR这项看似简单，却需要付出无限精力的事业上，一个好的LR帖结构看似简单，背后的代码却是极为复杂的，TLPD、Liquipedia的样式整合、对阵更新、文字直播都需要耗费大量的精力编写和检查，而将这项事业坚持了超过一年的时间，需要难以想像的毅力与投入。而在韩国出生的他会说一口流利的韩语，这个先天的优势让他甚至包办了所有的韩国赛事赛后采访，至今为止他已经翻译了超过150篇韩国GSL的赛后采访和文章，TL为他颁发的社区之星（仅有对社区贡献极大的少数人才能获得，在ID旁加上一颗星，是普通论坛成员的最高荣誉）实至名归，如今加入FXO战队北美分部任经理和翻译的他，仍然在不断地用翻译和他留下的LR遗产，为TL做着贡献。而Opterown是在Seeker之后的“LR”之王，他继承了Seeker设计的LR帖格式，并将这个格式进一步强化，加入了投票让玩家预测胜负和表达观点、优化了赛果的显示方式，还创建了一个LR资源专帖，将他设计和制作的大量LR帖专用资源，例如徽标、战队名、标题样式、格式代码整合在一起，让所有未来的LR作者都能很方便地找到所需的资源，他的贡献，可以说是在TL形成了一个独特的“LR圈”（Live Report Scene）文化，如今Opterown因为医学院繁忙的学业淡出了LR的工作，但他同

19.一个典型的TL LR（直播）帖，发帖人正是回归的Opterown
20.一篇典型的TeamLiquid赛事回顾文章
21.Liquipedia的首页，现在它已经是世界“星际”的信息中心
22.Taeja在2012年夏季的统治性表现，带来了“TeamTaeja”这个戏称，和“Taeja之夏”







样赢得了一颗社区之星。

谁是最强战队经理?

前文提到的Fantasy League经理游戏在2010年的第三轮之后，正式成为了TL论坛的重要功能之一，如今，每一轮Fantasy ProLeague和随着GSTL战队联赛开启的Fantasy GSTL都会引发玩家的踊跃参与和热烈讨论，每轮都有数千名玩家设计好自己的梦想战队，用他们对《星际争霸》的了解和策略头脑展开一场虚拟的战队联赛。

以最热门的FPL为例来解释一下它是如何运作的吧。每轮FPL开始前，论坛的用户需要登记建立自己的战队，这支虚拟的战队可以从参加现实中韩国ProLeague战队的所有选手和战队中选择，每名选手和每支战队都依据近期表现和实力分为1～10分的价值，玩家需要选择一名队长、5名选手和一支想要代表的战队，而这7个队伍元素加起来，总计的分数不可超过30分，其中队长在这一轮的FPL中将是固定而不可更改的，其余选手和战队都可以在交易期进行交易。而最具特色的经营要素，则是“反队”（Anti-Team）的概念。除了6名选手一支战队的主力阵容之外，玩家还需要选择3名他们不希望获胜或是认为不会出场/获胜的选手作为制衡因素，这些选手会和主力阵容中的选手一样，根据出场表现和战队表现获得分数，但他们获得的分数会反过来扣在总分身上，而这3名选手的初始总值不能低于13分，也就是说玩家不能靠选择3名不知名的练习生来规避它。

在现实中的ProLeague开始后，每个玩家设置的战队将被锁定，选定的9名选手和一支战队将会按照他们在现实中的比赛表现计算分数：出场+1分，获胜+2分，落败-1分，打破对手连胜+1分，打破对手3连胜+2分，如果所属战队获胜+1分；而对战队来说，从0：4落败到4：0获胜的8种不同结果，分值从-2到+6不等（-2/-1/0/+1/+2/+3/+4/+6）。

在ProLeague每周比赛的休息期内，交易功能会开放，玩家可以将主力阵容中表现不佳的选手交换出去，或是将反队中让自己失分太多的选手换掉。替换主力阵容的选手其经过差额计算的实际价值必须低于他换掉的选手，更换战队同理，同时队长是不可更换的，而反队选手的交换限制，自然也是反过来的：不得高于被替换掉的选手，主队只有2个交易名额，反队只有1个交易名额，每笔选手交易会有1分的交易税，在赛季初期，大规模交易可不是一件明智的事情。

FPL需要的是缜密的策略思维和对《星际争霸》竞技圈的综合了解，包括队伍情况、选手风格、地图对阵等多个因素的综合分析，每轮夺得第一的玩家也可以在ID旁获得一个专属的徽记，这可是在论坛上与人炫耀的好资本哟。

走出“星际”

Team Liquid论坛的规模注定了它的多元化属性，注定了会有不同文化背景与兴趣爱好的玩家参与进来，而流行游戏与文化的烙印，在这么大的人口基数（高峰在线人数超过1万人）下，必定会逐步地显示出来，《英雄联盟》《Dota 2》《暗黑破坏神Ⅲ》都拥有广泛的用户群，在Nazgul看来，teamliquid需要接受这种多元化，要以开放的姿态去拥抱它。

2012年8月30日，Nazgul宣布，teamliquid.net将把《Dota 2》加入到正式支持与报道的游戏中。在《星际争霸——母巢之战》和《星际争霸Ⅱ》之外，TL也曾短暂尝试过《魔兽争霸Ⅲ》，但效果并不好，而Nazgul相信，《Dota 2》相比同类型的《英雄联盟》是更符合TL社区文化的新游戏。而teamliquid的《Dota 2》对DotA第一大国中国也投入了极高的关注，刚刚结束的G联赛2012第二赛季总决赛，他们就做了大篇幅的报道，还派出了前方记者来到中国。

2012年12月7日，另一个有关《Dota 2》的消息传来：Liquid作为战队，将设立《Dota 2》分部，这也是战队成立11年来，首次涵盖非“星际争霸”队伍。Nazgul招募了前compLexity的《Dota 2》分部，组成了一支优秀而团结的队伍，相比欧美地区《Dota 2》战队频繁的人事变动，Liquid稳定的战队组织和氛围，很快就显露出了不同。作为一支全新的队伍，他们很快在The Defense、D2L、BeyondTheSummit等著名赛事中打出了好成绩，令人刮目相看。

Liquid之魂

在最后这一部分，我将向中国的“星际争霸”和《Dota 2》玩家们介绍Liquid作为战队和社区的重要组成成员和灵魂人物。

管理层

Victor “Nazgul” Goosens: Team Liquid战队的创始人，整个战队和社区的核心，他一手建立起了这支伟大的战队和一个健康的社区，贡献了电子竞技界一道奇特的风景，而作为职业选手，他的生涯同样是辉煌的，在2001～2004年连续参加了4届WCG世界总决赛，在《星际争霸Ⅱ》Beta期间，正是他与HuK等人建立并完善了所有“星际2”玩家都耳熟能详的4BG战术。

Ken “HotBld” Chen: 现任Team Liquid首席运营官（COO），他和首席技术官R1CH和内容总监heyoka在Team Liquid位于纽约的总部（TLHQ）运营着社区的各项事务，同时也会在北美赛事期间担当领队的职责。

Robin “Bumblebee” Nymann: Team Liquid战队的领队，他负责战队所有选手的比赛组织和个人事务，来自MouseSports的他在这方面拥有非常丰富的经验。

《星际争霸Ⅱ》分部现役队员

宋贤德“Liquid`HerO”：来自韩国的帅气神族选手，Liquid在韩国与oGs并肩作战期间，他从oGs转投TL，并在TL迎来了他职业生涯的巅峰：2011和2012年DreamHack冬季总决赛两连冠、NASL第二赛季亚军，第四赛季冠军，进入了GSL Code S并在2012年打进四强……HerO是Liquid的神族核

心和Ace选手。

Joseph "Liquid`Ret" de Kroon: 自《星际争霸》时代起就活跃在欧洲赛场上的老将，始终保持着欧洲顶尖虫族选手的水平，以强大的运营实力被人称为"工蜂之王"，在国际赛事中一直是表现最优秀的非韩选手之一。

Shawn "Liquid`Sheth" Simon: 体型壮硕的Sheth却有绰号"乖乖熊"，因他不论比赛结果和对手如何，都始终保持着良好的绅士风度，因为年幼时的伤病，他将键盘放在膝盖上进行游戏的独特风格成为了他的标志之一。

Jens "Liquid`Snute" Aasgaard: 刚刚在2013年初加入Liquid的Snute是2012年最出色的欧洲虫族选手之一，手握HomeStoryCup 6冠军的他打法稳健，是Stephano之后最具潜力的虫族选手。

尹庸宋"Liquid`Taeja": 当之无愧的Liquid头号明星，从SlayerS转会而来的Taeja在2012年夏天爆发出了可怕的实力，独自在战队联赛撑起了Liquid的一片天，在个人赛场上连续斩落MLG夏季、ASUS ROG夏季和DreamHack瓦伦西亚三冠，并在GSL中进入4强，年仅17岁的Taeja未来的路还很长，他的ID在韩语中意为"太子"，从"皇帝"BOxer手下走出的他，将来注定会成为新的人皇。

Dario "Liquid`TLO" Wünsch: Liquid在《星际争霸Ⅱ》创始时代的第一批队员之一，在Beta时期以打法多变著称，更是一位随机选手，在多次更换种族之后确定虫族的TLO仍然保持着多变的打法和战术的创造力，是Liquid的虫族中坚力量。

蔡正民"Liquid`Zenio": 和HerO一样来自oGs的韩国虫族选手，曾多次进入Code S的16强，Zenio或许有一些心理素质的问题，但他的实力是毋庸置疑的，如果他能尽快地克服自己的紧张情绪，他完全可以成为Liquid在战队联赛和个人赛事中的顶级选手。

《Dota 2》分部现役队员

Brian "Liquid`FLUFF" Lee: 从高中时代接触DotA的FLUFF在北美DotA圈不景气的年代曾考虑过HoN或LoL，但他最终选择了回到DotA，一手建立起一支名为FIRE的战队，这支战队随后被compLexity收入麾下，而这支队伍最终成为了如今Liquid《Dota 2》分部的基础。

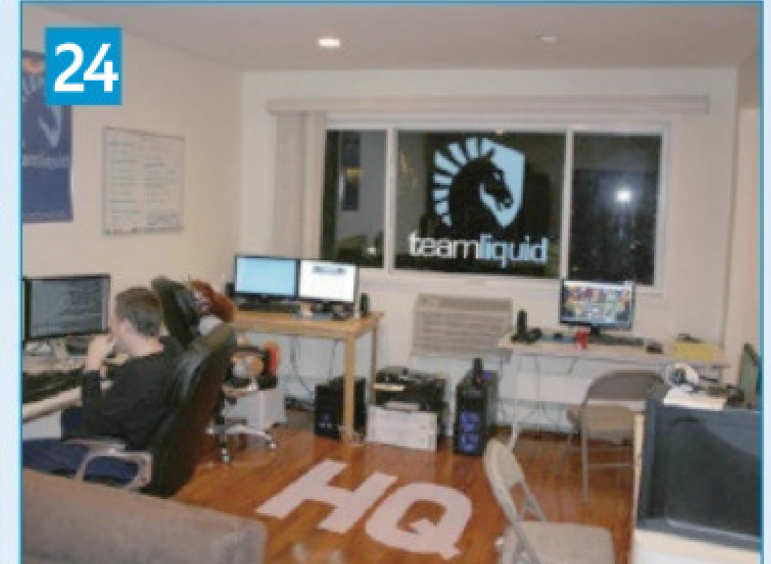
Sam "Liquid`BuLba" Sosale: 在大学期间接触DotA的BuLba曾为It's Gosu效力，并随Evil Geniuses参加了The International 2012，他的风格非常灵活，标志英雄是修补匠和咒术师。

Steven "Liquid`Korok" Ashworth: Korok与BuLba曾是队友，在Quantic Gaming解散后来到Liquid，成为Liquid不可或缺的补充力量，他可以胜任3、4、5号位3个位置，他充满攻击性的打法极具观赏性。

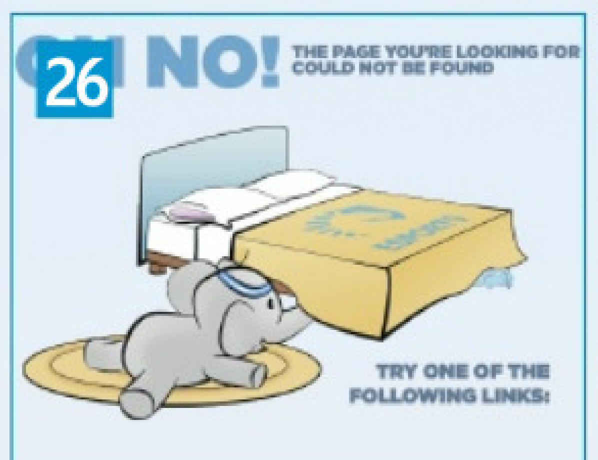
Tyler "Liquid`TC" Cook: TC与FLUFF一起建立了FIRE，并一起加入了compLexity，再来到Liquid，正是他创立了EHOME后来在TI 2012上使用的后期小小打法，他的后期实力和可胜任1～3号位的多样风格是不可多得的财富。

Michael "Liquid`ixmike88" Ghannam: 长着一撇小胡子的ixmike88是队中DotA经历最丰富的老将，他是全世界最早的一批DotA玩家之一，从DotA到《Dota 2》，他都是FLUFF的战友，多年的深厚经验，让他可以承担场上的所有位置，标志英雄则是剧毒术士和影魔。P

















23.TLO曾蓄须明志，这道大胡子曾成为他的个性标志
24.TL位于纽约的总部内景
25.2011年末Team Liquid《星际争霸》分部的全家福
26. Team Liquid的吉祥物小象Elly
27. DreamHack 2011决赛，HerO击败老对手PuMa，决胜盘霸气摆出基地
28. Team Liquid的最核心人物Nazgul
29.TL的另一位核心人物HotBid
30. HuK转会EG是Liquid历史上唯一的一例转会



■策划 本刊编辑部 ■执笔 NEMO

引擎技术领跑者 CRYENGINE 进化史

自《孤岛危机》诞生至今，在近6年的时间里，这个被玩家称作“显卡危机”的系列始终代表着3D图像技术的最高水准，较高的自由度和丰富的玩法也是其卖点。本文将从引擎技术的角度，按照CryENGINE发展的历史线索剖析“孤岛危机”系列的魅力所在，考虑到《大众软件》并非专业图像杂志，文中的关键解析均配有截图，让读者看得简单、清晰、明白。毕竟，引擎技术不断发展是为了在屏幕上呈现更漂亮的画面，进而服务玩家，这也是“孤岛危机”系列为之奋斗的最终目的。

CRYENGINE / 惊魂历险

提到《孤岛危机》，就不能不说《孤岛惊魂》，同为Crytek始创的品牌，同为显卡杀手级的作品，这两个系列不论是画面还是关卡都有颇多相似之处，将《孤岛危机》称为初代《孤岛惊魂》的精神继承者也不为过。Crytek的历史可以追溯到1997年，当时Cevat Yerli创建的这个机构只是一家图形工作室，两年后才扩展成具有独立开发能力的游戏公司。Crytek第一次为人所知是因为2000年放出的一个技术Demo《恐龙岛》，这个Demo吸引了众多发行商的目光，Ubisoft最终与他们签署了协议，作品的名称变为《孤岛惊魂》，于2004年春发售。恐龙不在，孤岛犹存，漂亮的场景引起玩家热议，游戏销量也很快突破百万。

早年的FPS游戏多以飞船和空间站为舞台，场景狭小而晦暗，id Software的《毁灭战士》和《雷神之锤》就是典型的代表。Epic的《虚幻》虽然有壮阔的野外场景，但其色调依然偏暗，关卡细节也不够丰富，植被数量很少，效果简陋。在一个个光秃秃黑糊糊的场景中跑来跑去，让玩家心生厌倦，《孤岛惊魂》那如同旅游胜地般漂亮的热带岛屿正合他们的口味。Crytek打造CryENGINE（以下简称为CE）的目标就是为了搭建海阔天空、一望无垠的巨型关卡，游戏的描绘视野超过1000米，范围很广，以2004年显卡的性能很难对这么大的关卡进行即时演算。为此，CE对场景进行了多项优化。法线贴图提升了物体的凹凸感，用较少的多边形就能实现不错的模型效果。细节层次（LOD）则允许同一个物品根据位置的远近加载不同精度的模型，物品离玩家越远，加载的精度就越低，甚至干脆不做显示。一个低精度模型和高精度模型在远距离的效果差距并不明显，替换为低精度模型可以在牺牲少量画面元素的前提下节省大量资源。制作组还为CE引入了遮挡剔除技术，将那些被遮挡住的多边形直接从渲染流水线中剔除，节省了大量资源。经过这番多管齐下的策略，Crytek才成功将一个宏大的热带群岛搬到了游戏中。

当然，《孤岛惊魂》并非每个关卡都幅员辽阔，也存在少部分狭小晦暗的场景。CE采用了两套阴影系统，对室内和室外分别进行处理，室外部分采用传统常见的投射阴影贴图，影子模糊但速度快，室内则使用与《毁灭战士3》等游戏类似的体积阴影，效果精确但速度慢。Crytek希望能打造一套简洁高效，同时适用于室内外的统一阴影系统，这一构思直到CE2才得以实现。有趣的是，为了彰显CE的灵活，《孤岛惊魂》提供了多种渲染模式，玩家可根据喜好自行选择，“卡通”模式下的卡通渲染别有风味。后续更新的1.3补丁让本作成为了第一个支持HDR的游戏，HDR用于模拟人类肉眼在高对比亮度下的瞳孔变化，通过浮点数据格式保留更多的色彩信息，让画面更加生动。不过CE的HDR效果比较原始，多年后的CE2才是真正彰显HDR魅力的引擎。

《孤岛惊魂》的剧情相当单薄，主角杰克是一名退伍军人，他受记者的委托，来到一座海岛进行调查，却遭到了佣兵的袭击，几个野心家在岛上使用基因技术研究生化兵器，主角自然要击碎他们的阴谋。游戏的剧情不过是《侏罗纪公园》和《生化危机》的简单结合体，毫无新意，Crytek并没有把精力放在叙事方面，画面和技术才是重点。《孤岛惊魂》的地图广阔，自由度很高，但其难度并未因此而下降，敌人的AI相当高超，对掩体、冲锋、包抄、埋伏等基本战术了如指掌，凭借熟悉的地形和狡诈的团队合作，足以让主角陷入草木皆兵的绝望境地。游戏的关卡虽大，却不会给玩家带来纵深上的安全感，只要主角被发现，锲而不舍的敌人甘愿翻山越岭、上山下海，就算几公里的遥远路程，也要追杀你到天涯海角，令人胆战心惊。很多玩家怀疑，敌人是否具





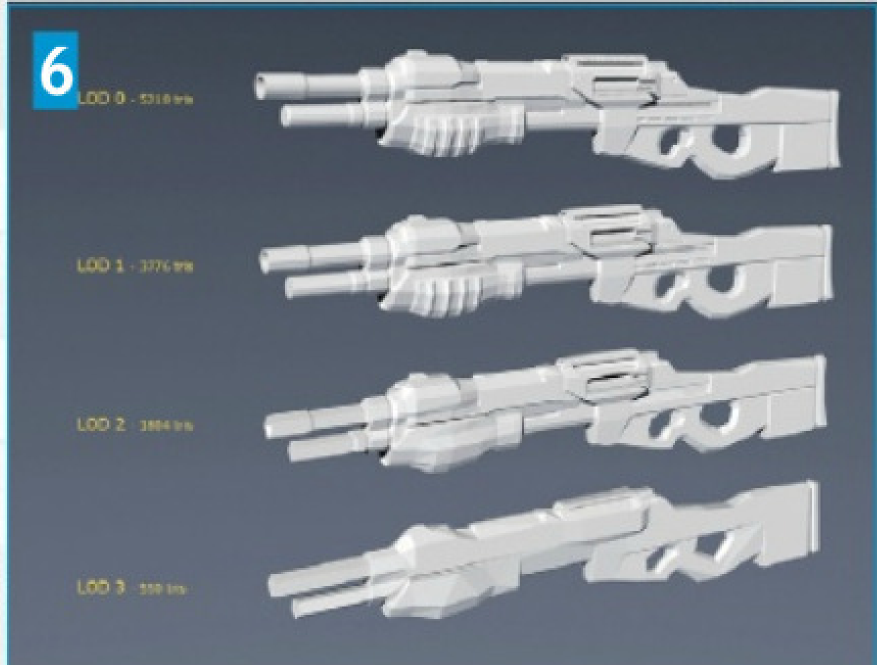
1.Crytek创始人、CEO兼总裁Cevat Yerli
2.《恐龙岛》的画面在DX7时代算是相当不错

3.《孤岛惊魂》是第一个支持HDR的游戏
4.望远镜有透视功能，但用起来并不方便
5.法线贴图可以在多边形较少的情况下实现更多的细节
6.不同细节层次下的模型，距离越远，就加载多边形越少的模型
7.《孤岛惊魂》“卡通”模式的效果别具风味
8.《本能》的封面依然有Crytek的商标，但游戏是Ubisoft自己开发的
9.《孤岛惊魂》中载具的手感还算写实，但驾驶本身不够有趣
10.《孤岛惊魂3》的场景讨巧地回归了系列初代的风格，赢得了不少玩家的欢心

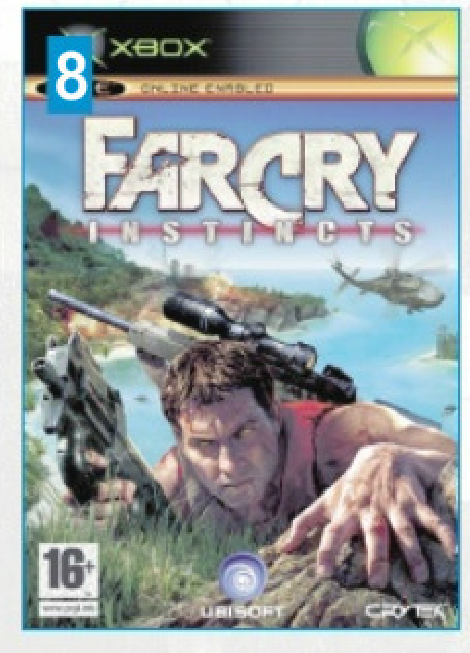
















有超人般的X光透视眼，其实本作的敌兵很有职业操守，并无作弊伎俩，如果敌人跟主角的直线距离之间隔着障碍物，对方是不会看到你的。问题在于，敌人在每个塔楼上都布有哨兵，而主角往往只能在地上跑，敌方的视野自然比玩家更开阔，想不被发现，慢慢爬过去是最稳妥的选择，游戏的节奏也因此变慢了，配上超大面积的地图，让人抓狂。制作组也考虑到玩家视野狭隘的问题，准备了一个带有远距离透视功能的望远镜，但主角毕竟没穿纳米服，没有先进的电子系统，更没有标记功能，收起望远镜，就无法继续跟踪远距离的敌人，非常麻烦。

本作的敌人AI狡诈异常，最终实现的效果却不算高明。AI的可见视野太远，玩家的劣势太大，很多情况下连看都看不到敌人，相当郁闷。《光环》被很多人誉为FPS领域AI的楷模，其实单纯从程序的角度来看，《孤岛惊魂》的佣兵远比《光环》的各类外星人更聪明，但若论及游戏乐趣，就另当别论了。《光环》故意限制了敌人的视野范围，交火以中近距离为主，主角能够清晰地看到当前的局势，不至于被打得一头雾水。如果说玩家对付佣兵时还能找到一些斗智斗勇的乐趣，那么《孤岛惊魂》后期出现的基因怪物就只能用无聊来形容。皮糙肉厚的它们无须计谋也能将主角置于死地，除了倾斜大量弹药，没有什么办法能迅速解决掉这些傻大个。

载具不够有趣也是本作的一大问题，游戏的地图太大，被玩家戏称为“远哭”（Far Cry的直译），交通工具在赶路时必不可少。《孤岛惊魂》的载具手感十分写实，却不够爽快，缺乏驾驶乐趣。载具的耐久度也相当差，挨几梭子就爆了，不会出现《光环》那种一辆吉普冲入千军万马取上将首级的豪快场面。

《孤岛惊魂》的节奏感也很成问题，主角的HP无法自动恢复，关卡的补血包少得令人发指，游戏的导航系统又不够完善，被偌大的岛屿搞得晕头转向的玩家大有人在。本作引以为傲的画面，也并非完美无缺，高光贴图的滥用让一切模型看上去都像塑料，缺乏质感，卡通化味道过浓，植被也充满了斧凿味道，不够自然。游戏并没有采用动作捕捉技术，精细的模型与蹩脚的动作和表情形成了鲜明的对比，严重破坏了玩家的代入感。平心而论，《孤岛惊魂》绝非只有画面的绣花枕头，但本作的设计存在诸多问题，也是不争的事实。

《孤岛惊魂》的技术确实很出色，但Crytek在2004年还只是一个初出茅庐的新手，缺乏经验，不懂得如何将技术优势化为有趣的设计。CE自带一套完善的物理引擎，游戏的每一个物体全部拥有自己的质量、硬度、惯性，足以与著名的Havok相媲美，制作组却只将其用于改善画面，并未在游戏性方面有所建树。反观Valve同年的《半衰期2》，不但在关卡中设计了大量物理互动的桥段，还提供了重力枪等别具一格的武器，充分发挥了物理引擎的魅力。

最重要的是，《孤岛惊魂》里并没有哪个技术是Crytek

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

自己开创的，本作的很多“第一”要归功于较早的发售时间，技术本身并非Crytek率先提出，他们在此时只是一个业界的追随者，而非开创者。如果说《孤岛惊魂》是2004年画面最好的游戏之一，相信大部分人都不会反对，但若去掉“之一”这两个字就难说了。实际上，作为发行商的Ubisoft也很清楚Crytek的实力差距，他们强令制作组赶工，把半成品仓促地推向市场，就是为了让游戏抢在对手之前发售，博得一个更好的销量前景。虽然《孤岛惊魂》迅速突破百万销量，获得了理想的成绩，但Crytek和Ubisoft的关系已经就此闹僵，不愿继续合作。捞到第一桶金的Cevat Yerli有了更大的野心，他希望公司能够继续扩张规模，为此Crytek需要大量资金。为了筹款，在《孤岛惊魂》发售后不久，Cryek就与Ubisoft签订了一刀两段的分手协议。协议规定，Ubisoft得到了《孤岛惊魂》的版权和CE的一次性永久授权，无需再缴纳任何分成，就可以随意使用CE打造任何游戏，但仅限初代引擎，不包括开发中的CE2。

接手《孤岛惊魂》后，Ubisoft蒙特利尔工作室立刻对这个系列进行了竭泽而渔式的开发，接连在主机上推出了《本能》《进化》《掠食者》《复仇》这4部资料片，又在街机上推出了沿用素材的光枪游戏《失乐园》，靠炒冷饭赚得盆满钵满，甚至授权烂片王Uwe Boll开拍同名电影，榨干了初代品牌的最后一丝剩余价值。2008年的正统续作《孤岛惊魂2》将舞台转移到辽阔的非洲草原，2012年的《孤岛惊魂3》则回归初代，讲述了又一个发生在海岛的故事。蒙特利尔工作室一直在增加RPG元素，从《本能》的兽化能力，到2代的交易系统，再到3代的求生元素，这个系列的设计越发任务化、沙盘化。制作组的初衷是增加耐玩度，但任务和场景的重复度过高也引起了一些玩家的反感。2代和3代使用的引擎Dunia由CE改进而来，虽然实现了一堆现代特效，但其底子毕竟太老了，力不从心，执行效率很成问题（当然3代的优化还是不错的），算法缺陷也比比皆是，这样的引擎在授权市场不具备竞争力，只能交给Ubisoft自用。“孤岛惊魂”的2代和3代画面还算不错，但在Crytek出走后，这一系列就已经失去了攀登技术顶峰的实力和动力，只能停留在半山腰上。虽然比上不足，但比下有余，也获得了可观的销量，对于蒙特利尔工作室而言，这样的结果已经让他们心满意足。

CRYENGINE / 独孤求败

与Ubisoft分道扬镳后，Crytek找到的下一家发行商是EA。制作组仔细分析了《孤岛惊魂》的诸多问题，又向同类游戏学习。在2004年的其他热门FPS中，主角要么穿上了带有能量护盾的动力装甲，要么提起了重力枪等科幻武器，要么拥有了时间静止等超能力。《孤岛惊魂》作为一款2004年的FPS，其系统风格过于质朴，缺乏吸引眼球的亮点，Crytek希望能够在下一部游戏中解决这个问题。制作组最初的灵感源于美国陆军在上世纪90年代提出的“大地勇士”计划，这是一套高科技的单兵系统，把防弹衣、GPS导航和数字化火控结合为一套装备，让步兵也能成为信息化战场中的一个节点，增强了战斗力。“大地勇士”系统在《幽灵行动》等射击游戏中已经亮相，Crytek想做的是一套更劲爆、更有科幻色彩的东西。我们最终在游戏中见到的纳米服堪称FPS历史上综合性能最强的装甲，它通过纳米技术改变表面结构，实现强化装甲、隐身、速度、力量等不同的模式。纳米服整合了先进的侦察系统，自带GPS导航和夜视仪，还能在面甲的望远镜中标识对手。整套装备融入了大量生化技术，通过各种手段最大化激发人体的潜能。从外观上看，纳米服充满了肌肉般的人体美感，不像是一套冷冰冰的装甲，更像是一只活物，这也正是制作组的初衷。这套科幻味道十足的装甲将成



11.纳米服充满了肌肉般的人体美感
12.左为牙买加的实景照片，右为游戏截图



为Crytek下一部作品的招牌，也是核心乐趣所在。

2005年E3展，索尼和微软公布了大量PS3和Xbox 360的情报。微软相对老实一些，《使命召唤2》《上古卷轴Ⅳ》《战争机器》等游戏的宣传视频与最终成品一致，并没有什么猫腻。索尼则把新闻发布会变成了CG赏片会，像《铁拳6》这样的视频拿到今天来看都不算差，也是PS3实现不了的效果。索尼宣称PS3的显卡RSX拥有1.8T的单精度浮点运算能力，1.8T是什么概念？去年发布的HD7850接近这一数字，GTX660达到了这一数字，索尼在今年公布的PS4显卡则正好是1.8T，如果PS3真的有1.8T的性能，那PS4也就不用出了。话已至此，各位读者都应该清楚当年索尼吹的牛皮有多大了吧。Crytek的总裁Cevat Yerli也参加了这次E3展，不过此时的他没有拿出任何产品，只是作为观众冷眼旁观。Cevat对于Xbox 360的性能很失望，但他也不相信PS3能达到宣传中的性能，E3结束后，Cevat回到了德国，他下令制作组脚踏实地，先抛开两大主机，在PC上做出最好的画面，这样可以避开不确定因素，降低风险。

后来的发展果然应了Cevat的预料，2006年，Crytek正式公布了新作的名称——《孤岛危机》。游戏的对应平台为PC，对于游戏能否推出主机版的疑问，制作组在当时的答复是“不否认这个可能性，但目前我们的重心在PC版”。同一年E3展，临近发售的PS3终于被打回原型，它的实际性能与Xbox 360处于同一级别，让满怀期待的玩家大失所望。只有为顶级PC开发的《孤岛危机》拥有接近一年前索尼CG赏片会的素质。Crytek实力之强毋庸置疑，CE2的画面已经远远将虚幻引擎3甩在了后面，不过，这样的游戏需要何等配置才能跑得顺，又让人捏了一把汗。

“照片级画质”这个词对于玩家而言并不陌生，PS2时代便有很多游戏以此为宣传语标榜作品的高画质，但这只是宣传手段，《孤岛危机》才是第一款真正能与照片相提并论的游戏。当年开发《孤岛惊魂》时，制作组老老实实呆在德国，只能上网搜索一些地理资料，做出来的效果有很多不尽如人意之处。到了《孤岛危机》的时代，Crytek终于派出一个美术团队前往牙买加的热带雨林进行取材。Crytek在E3期间公布了大量牙买加的实景照片，与游戏截图并肩而立，证明本作的画面真正达到了以假乱真的高超水准，魄力空前。游戏最终于2007年发售，最终成品也的确兑现了这一承诺。

对各类场景都能轻松驾驭是CE2的最大长处，这一特点也被《孤岛危机》展示得淋漓尽致。初期与人类敌军在开阔海岛进行野战的关卡是《孤岛惊魂》的延续，节奏较慢但自由度高；中期灰暗的异形巢穴与《毁灭战士3》有几分相似，场景阴郁、气氛诡异；后期与外星人在冰原的鏖战又与《失落的星球》有异曲同工之妙，表演性非常出色。三段流程的画面风格不同、玩法也不同，炫引擎的味道十足，CE2成功实现了“做什么像什么”这一看似简单却极难实现的艰巨目标。游戏的最终关在一艘航母上展开，制作组颇费了一番工夫，在本作中搭建了一艘庞大而真实的核动力航母，从大到小，从外部到内部，从舰桥到动力室，从弹射器到升降梯，每一处结构都做得颇为精细。玩家可以在300米长的飞行甲板上任意行走，如果你有闲心的话，还可以观察舰载机从起飞到降落的全部过程，Crytek一丝不苟的态度令人肃然起敬。本作的细节之多足以让人瞠目结舌，再加上庞大的地图、高自由度的任务设计和丰富的打法，只通关一遍很难体会到全部乐趣，游戏的耐玩度相当高。

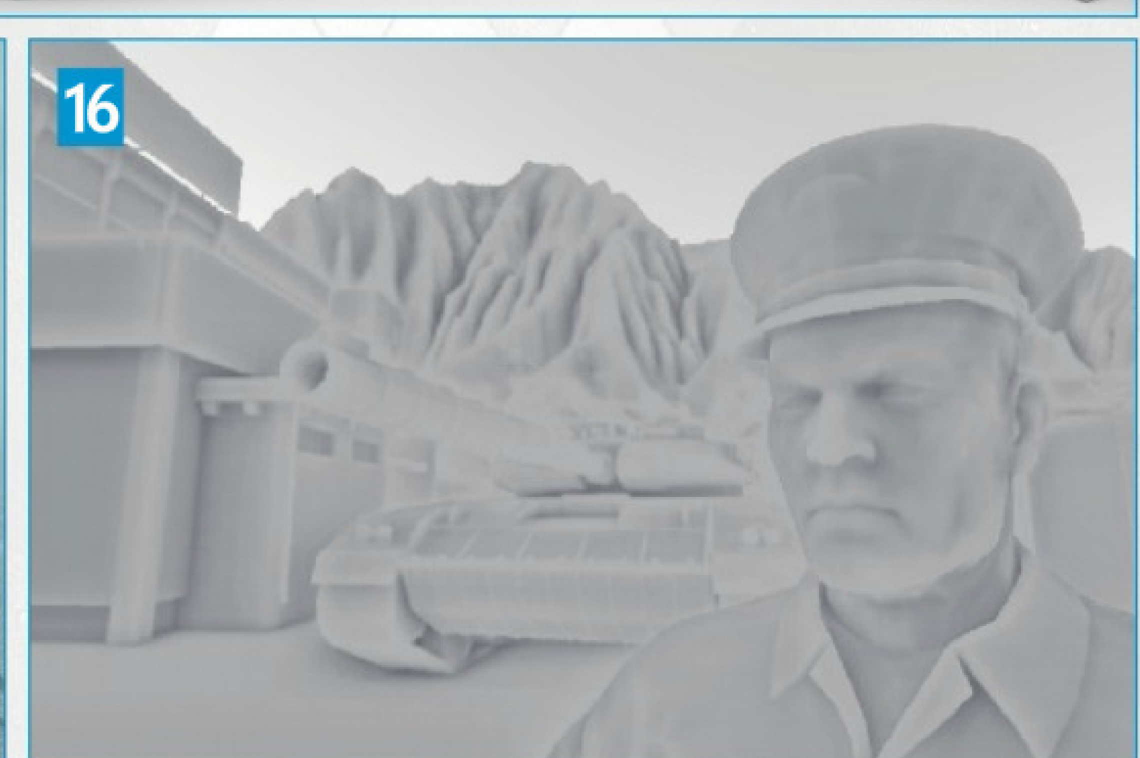
《孤岛危机》对传统的阴影贴图不断改善，实现了影子的重叠和淡出，执行速度却比体积阴影快得多，游戏的室内室外采用同一套阴影系统，提高了效率。《毁灭战士3》《极度恐慌》等采用体积阴影的游戏缺乏环境照明，有光源直射的地方灯火通明，没有就漆黑一片，与现实不符。现实中的光照情况要复杂得多，即使没有接受到光源直射的区域，依然可以通过漫反射、折射得到照明。Crytek为游戏界首次引入环境光屏蔽（Ambient Occlusion，简称AO）技术，既然视

13.《孤岛危机》的画面真正达到了照片级品质
14.AO可以判断角落和缝隙等部位的阴影
15.《孤岛危机》的体积光效果
16.《孤岛危机》率先引入SSAO





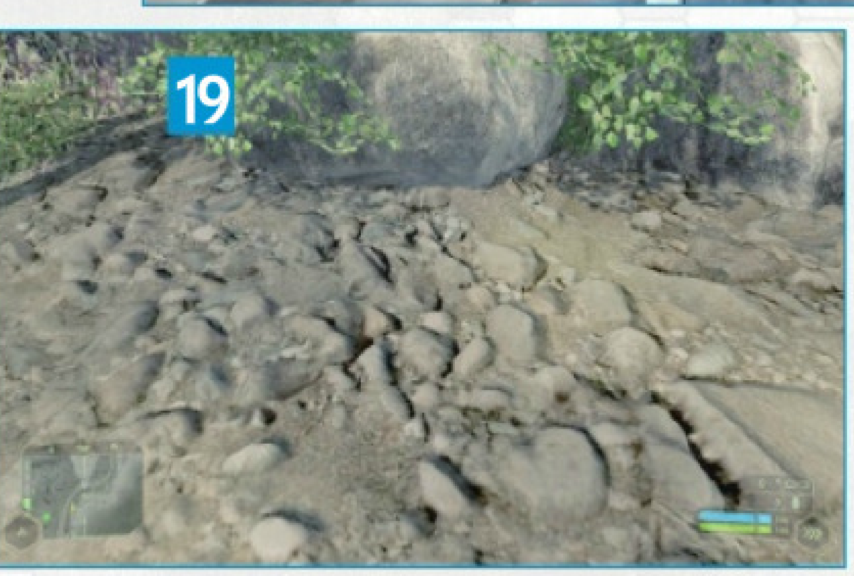




栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris











17.《孤岛危机》中，左为开启次表面散射，右为关闭
18.很明显，视察映射贴图（左）的凹凸感比法线贴图（右）更强
19-20.开启和关闭视察映射贴图的效果
21.树叶的透光率恰到好处

野内的每一个物体都有出现光线反射和散射的可能性，每一个物体都可能成为新的光源，那么就使用AO采样视野内所有像素周围的信息，进行深度值对比，通过这种方式完成场景闭塞性的检查，判断物体被环境光照笼罩时所产生的轮廓阴影。《孤岛危机》使用的是最老的SSAO；多年后NVIDIA将其改进为HBAO，被《战地——叛逆连队2》采用；AMD则推出了另一个改进版HDAO，用于《地铁2033》；Crytek后来亲自上阵，为《孤岛危机2》的DX11补丁引入了SSDO。不论是哪一种AO技术，都是由《孤岛危机》启发而来的，Crytek自然将其运用地最熟练。不过，计算AO是一个严谨而复杂的过程，很多制作组的算法有问题，却硬要凑这个热闹，Ubisoft蒙特利尔制作组就是反面教材：《孤岛惊魂3》的SSAO和HBAO无视场景结构和透视学深度，不分青红皂白地给一切物体套上一层黑边，适得其反，简单粗暴的算法完全违背了初衷；HDAO虽然没有类似的问题，但效果太弱，被玩家戏称为“开不开都一样”。这种制作态度，注定了蒙特利尔手中的“孤岛惊魂”在画面上无法与Crytek的《孤岛危机》相提并论（当然，如今的“孤岛惊魂”系列自成一派，也不再拿画面当噱头了）。

Crytek意图在游戏中打造出实时的昼夜变换，游戏第一关，主角在夜间被空投到海岛上，随后便能看到壮观的日出场面，物体的影子会随着太阳的逐渐升起而不断变化，一切都与现实世界无疑。受微粒的影响，大量光线从空气中穿过时，会产生丁达尔效应，形成一道光柱，业界将这种效果统称为体积光。《孤岛惊魂》中的光柱比较生硬，不涉及深度值运算，属于比较拙劣的模仿，《孤岛危机》将真正的体积光用于处理太阳照过树叶缝隙和海面时的光线，以及手电筒在黑暗中的光柱，效果出色。CE2对HDR的处理也相当独到，HDR的精髓在于色调映射，《战争机器》等游戏的色调映射范围很小，从一个黑暗的屋子中走出，来到室外，可以感受到HDR的效果，但仅此而已，只有在这种亮度变化极大的情况，HDR才能发挥效果，加载HDR时，整个画面充满了灰蒙蒙的味道，十分碍眼。在CE2的HDR中，色调映射的范围很大，HDR从头至尾贯穿了整个流程，其效果无处不在，柔和、准确、惊艳。有了HDR的全程协助，CE2才能实现媲美照片的效果。不同于那些“为了HDR而HDR”的游戏，《孤岛危机》真正发挥出了HDR的魅力。

很多游戏的人物面部建模精细，质感却如同橡胶一般生硬，这是因为人类的皮肤构造并不简单，光线射入皮肤，会在内部发生散射，少量光线透过物体表面的其他部分射出。除了人的皮肤之外，蜡烛、玉石等半透明的物体也是如此，光照效果与物体的内部结构和透光率有关，运算十分复杂。作为第一个实现次表面散射的游戏，《孤岛危机》使用该技术处理人物皮肤、树叶、冰块等半透明物体。角色面部的质感逼真，宛如真人；树叶在阳光的直射下会健康地显露出翠绿的组织；冰山的效果也恰到好处，既非澄澈的玻璃，也非不透明的铁块。视察映射贴图则是法线贴图的升级版，范围更广、效果更好，被《孤岛危机》广泛用于鹅卵石等物体，开启后，凹凸感大增，视察映射贴图的本质依然是一张贴图，并没有产生新的顶点，但在曲面细分诞生之前，这就是修饰画面细节最好的技术了。

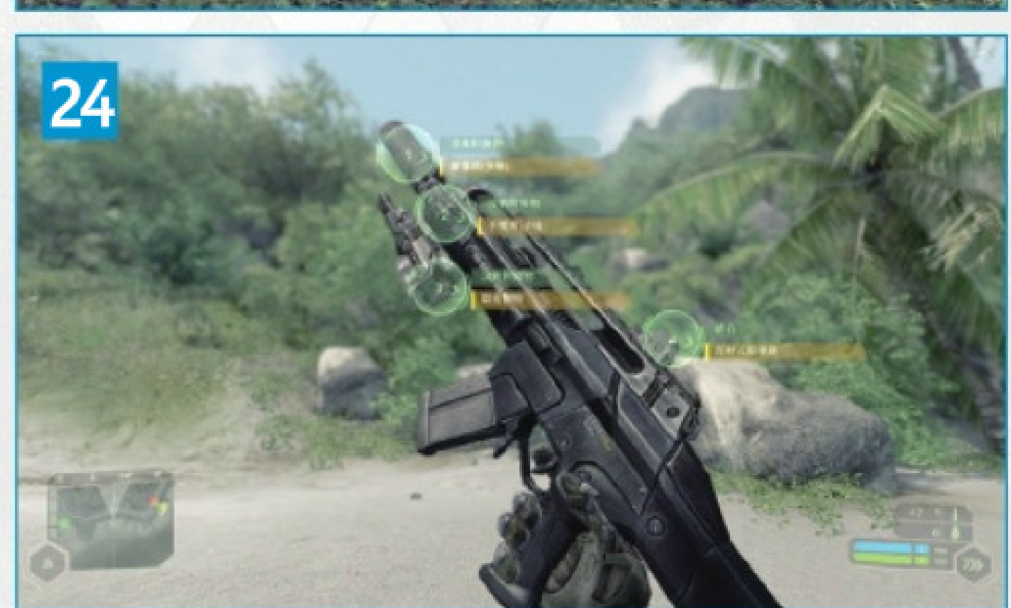
当然，想要实现照片级的画面，不能只靠光影、模型这些细节，如何模拟现实中的镜头感也是一个课题。《孤岛危机》实现了精确的像素级景深效果，使用枪械瞄具瞄准时，周围的场景会自然地虚化，虚化范围随着视角的移动而变化。动态模糊也是CE2重点研究的技术，我们常说，电影只需要24帧就足够流畅，是因为电影中每一帧的画面都带有运动残像，这是摄像机的曝光时间所决定的。而游戏中的每一帧都是静态的，并没有涉及前后两帧的信息量。

作为解决方案，PS2时代的游戏就已经实现了屏幕动态模糊，通过对比上一帧与当前帧的区别，赋予画面残像，属于比较初级的技术，开启之后，只要画面运动，屏幕中的所

22.《孤岛危机》在最低画质下看不到这么漂亮的天空效果
23.《孤岛危机》的高画质模式才有丰富的物理破坏
24.枪械配件可以随时调整，注意画面的景深效果







有物体都会模糊，让很多玩家感到不适。在很长一段时间内，该技术都没有得到突破性的进展，直到《孤岛危机》引入了物体动态模糊，使用着色器探测游戏中每一个物体的运动状态，做到了在视野内“谁动，谁模糊，不动，不模糊”的效果，让游戏领域第一次成功模拟了现实中电影拍摄的运动残像。不过，由于《孤岛危机》的帧缓冲不够完善，游戏达不到24帧就能让画面流畅的水平，这个课题直到《孤岛危机2》才得到解决。

场景破坏也是《孤岛危机》重点宣传的特色，玩家驾驶坦克撞断植物时，甚至能够清晰地看到树木伤痕处的纤维结构。当然，破坏也是有限的，你可以将一棵树断成5截，但100截就不可能了，因为美工在建模时只为树设计了4个切断点。当代3D游戏的建模全部由多边形组成，想对单个物件进行破坏，就必须手动设定切断点和切断面，想要真正实现随心所欲的破坏，只有抛弃多边形、使用体素搭建画面的引擎才能做得到，这又是另一个话题了。《孤岛危机》中随处可见的棚户房是由大量单个物件组合而成的，拥有精确的受力模型，即时演算坍塌时的效果，每一次破坏的效果都不同，但也就仅此而已，大规模建筑的破坏就需要通过固定物理脚本来实现，虽然图像是即时演算的，但物理效果却是设定好的，每一次破坏的效果都一样，《战地3》那些壮观的高楼坍塌场面也是如此。所以，尽管《孤岛危机》的场景破坏难称完美，但已经达到行业的最高水平，即使在6年后的今天，也没有哪部作品能够将其超越。

本作的故事发生在2020年，大部分的人类枪械并非完全架空，而是由现实中的装备改进而来。SCAR的造型源自XM8步枪，而FY71对应的自然是AK系武器。在流程后期，主角还能得到一把外星人使用的机枪，它将空气中的水汽迅速凝结成冰锥发射出去，以此攻击敌人，弹药无限，但有冷却时间的限制。很多玩家指责，《孤岛惊魂》的场景漂亮，枪模却简陋得令人发笑，这一问题在《孤岛危机》中得到了解决。《孤岛惊魂》的枪械只能调整快慢机，《孤岛危机》更进一步，从消声器到光学瞄具，每一个部件都可以随时安装拆卸，玩家还可以切换弹种，麻醉弹可以迅速让敌人陷入晕迷，燃烧弹则拥有更强的杀伤力。根据战况随时调整武器的状态，结合纳米服丰富的能力，才能在复杂的战场中克敌制胜。不过，纳米服的技能虽然丰富，模式切换却略显繁琐，单独设计4个模式实在没必要，速度和力量完全可以整合到同一个模式里。

虽然武器定制性很高，纳米服的模式很丰富，但在最基本的射击感和打击感方面，游戏却做得不够好，难以勾起玩家的兴奋情绪。人类敌军全部备有防弹衣，不爆头的话，干掉一个杂兵都需要不少子弹，导致双麻醉弹流大行其道。后期出现的外星人实力强大，但与他们战斗没什么乐趣可言，只是单纯地倾斜弹药。虽然1.2补丁修正了一些打击感的问题，降低了敌人的血量，但这已经是游戏发售半年后的事了。干掉敌人后，玩家需要手动一个个拾取枪支才能获得弹药，虽然现实，却令玩家心浮气躁。每结束一场战斗，都免不了要打扫战场，这到底是FPS还是RPG？

《孤岛危机》对于远景的处理远比《孤岛惊魂》更强大，最远可视距离高达16公里，Crytek最初打算把尺寸为21×21公里的群岛一口气塞进内存，让整个游戏实现无缝运行，但制作组随后发现，开发用的PC受不了如此庞大的数据流，只得将关卡分割为多个4×4公里的区域，分别进行读取。即使如此，16平方公里的面积对于一个FPS游戏而言也算得上广阔了。纳米服自带GPS导航系统，玩家可以自由执行任务，任务分为主要和次要两类，次要任务不是过关必须达成的条件，但可以给玩家提供一些装备和情报方面的帮助。比如在第五关坦克大战的末尾，如果玩家能够为运输机扫清防空火力点，就能得到一把威力强劲的高斯步枪，可以在下一关对付敌方纳米服部队的时候派上用场。广阔自由的场景是本作最大的卖点，但也引起了争议。由于地图过于庞大，

玩家在游戏中有1/3的时间都花在赶路上，另外1/3则用于搜集装备和侦察敌情，只有最后1/3才是真刀真枪的战斗，让人不禁怀疑设计如此庞大的地图是否有其必要。制作组虽设计了多种乘物以供使用，但大部分机车的手感与之前的《孤岛惊魂》一样生涩，很多玩家宁可徒步过关也不会考虑这些笨重的车辆。坦克和飞机虽然颇具快感，可惜整个游戏也就只提供了一次驾驶机会，十分吝啬，想要继续爽，就只能去多人模式了。游戏的联机只提供了两个模式，“能量争夺”类似于其他游戏的控制点模式，双方在一开始的武器有限，需要通过杀敌或完成任务的方式积累分数、购买装备，“立即行动”则是单纯的死亡竞赛，缺少团队死亡竞赛模式成了本作的遗憾。

本作的剧情明显带有《异形》和《铁血战士》的痕迹，一颗陨石坠落在了太平洋一座名为灵山的岛屿上，科考队来到该岛进行考察，意外地发现了外星文明的痕迹。美国派遣舰队，意图营救科考人员，并夺取外星科技，没想到外星人突然苏醒，将整个热带岛屿在一瞬间化为冰天雪地，又向舰队发动了围攻。主角诺曼是猛龙特种小队的一员，装备有最先进的纳米服，他与先知、赛可等战友在抵挡外星人的战斗中发挥了关键作用。游戏的剧情的确陷入了俗套，但相较《孤岛惊魂》薄弱的演出效果，《孤岛危机》的剧情可谓俗而不腻，空前壮阔的场面让人过足了眼瘾。这是一部靠画面说话的游戏，CE2超强的画质使其不需要像其他FPS那样设计大量脚本，也能为玩家带来宏大的战争气氛。《孤岛危机》剧情的目标就是为了展现更多华丽场景，这个俗套的剧情并没有拖画面的后腿，从这一点来讲，本作的剧情就算得上成功。《孤岛危机》1代并没有对章鱼状的外星人做太多解释，就连它们的名字——Ceph，也是2代给出的信息。在1代中，我们只知道，Ceph在人类出现的几百万年前就已经存在于地球，他们在苏醒后向M33星系发出了信号。Ceph与纳米服之间有奇异的共鸣反应，纳米服可以释放信号干扰Ceph机械的运行。普费甚至提到，他可以将Ceph武器的能量用于强化纳米服，不过这个设计在1代中仅存在于台词对话里，直到3代才被真正实现。

音乐对于游戏的演出效果至关重要，负责《孤岛危机》配乐工作的Inon Zur是一位资历颇深的音乐人，他为游戏创作的配乐在旋律上并没有什么可以指责的地方，但这些曲目悠扬有余、热血不足，并没有体现出FPS火爆刺激的特征，他更适合为《辐射》或《龙世纪》等RPG配乐。更糟糕的是，游戏流程的很大一部分是完全没有配乐的，从烘托气氛的角度来看，这显然是一个缺憾。

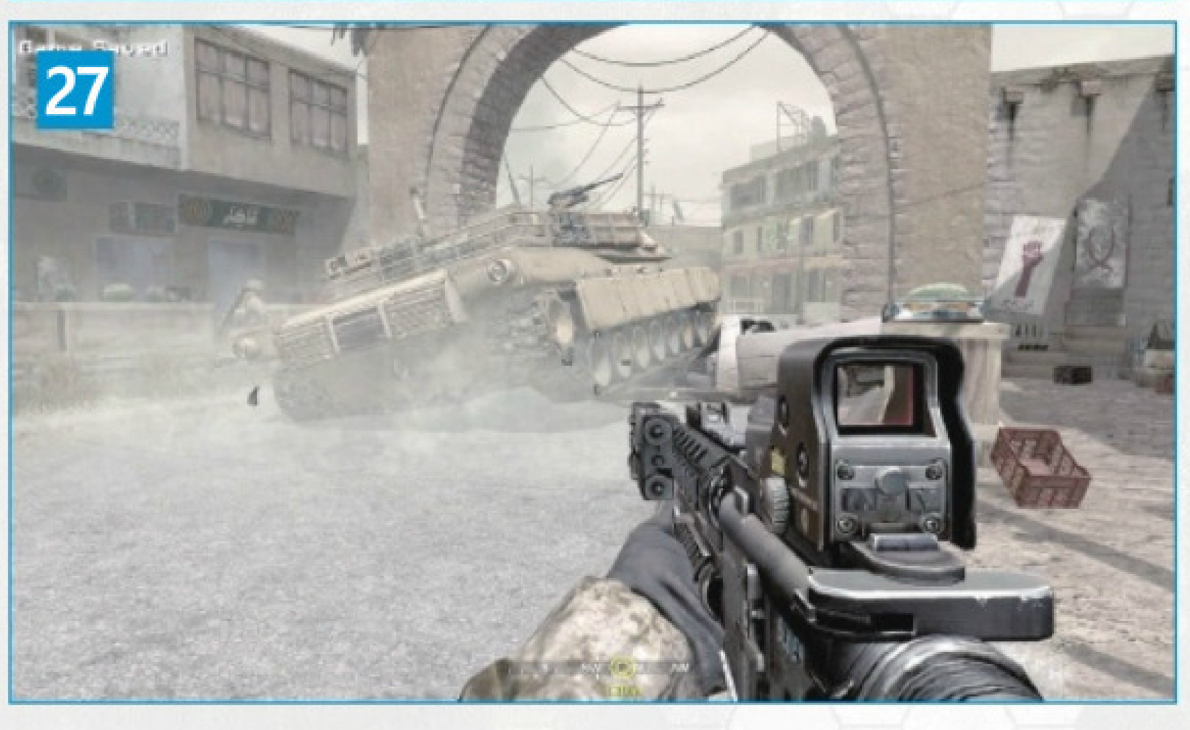
虽然《孤岛危机》是游戏在大陆媒体中的译名，但玩家更熟悉的是它的绰号——“显卡危机”。在《孤岛危机》上市之初，全世界人都找不出一台能够征服这部作品的电脑。当时最强的民用显卡GeForce 8800 Ultra在最高画质720p分辨率下的平均帧数不足30，就算找两张8800 Ultra组成SLI系统，也只能在720p下把帧数提高到50。想要在最高画质1080p分辨率下不开抗锯齿以60帧流畅运行《孤岛危机》，至少需要Radeon HD 5870级别的显卡，这样的产品直到2009年才出现，距离游戏发售已经过了整整两年。实际上，大部分玩家都是在《孤岛危机》发售多年后才得以体验到游戏的完整魅力。800美元一块的8800 Ultra尚且如此，主流用户手中的8600 GT就更凄惨了，只能在1024×768分辨率下以20帧速度的中等画质勉强运行。本作提供了低、中、高、最高4个画质，不同画质下的图像天差地别。平心而论，刻意追求最高画质的意义不大，即使是降低一个档次的高画质也足以毙掉大部分主机游戏，可能够在中画质下以体面的分辨率顺利运行《孤岛危机》的PC在当时都是凤毛麟角，而最低画质几乎关闭了所有特效，惨不忍睹。PC游戏对显卡的需求随着时间水涨船高是很正常的事情，但《孤岛危机》对显卡的要求已经远远超过了时代，从技术的角度去分析，它更像是一部2011年的游戏，将其放在2007年，完全是孤独求败。

在FPS玩家对《孤岛危机》变态的高配置叫苦不迭时，平易近人的《使命召唤4——现代战争》自然就成为了他们的选择。于是，Crytek在《孤岛危机》发售后见识到了一大片颇为无厘头的评论——引擎陈旧的《使命召唤4》被广泛誉为尖端图形技术的代表，榨干显卡全部效能的《孤岛危机》却被扣上优化差劲的帽子，成为了被批斗的硬件土豪——即使CE2的多边形生成率比《使命召唤4》高出10倍有余。然而普通玩家显然不会在乎《使命召唤4》的远景到底是即时演算还是静态贴图，也不用了解IW3这个改造自id Tech 3的古旧

25.《使命召唤4》的远景几乎都是静态贴图
26.秒间1.5亿多边形对显卡是极为沉重的负担，不过画面效果确实美轮美奂
27.采用预烘焙贴图的游戏对显卡的要求自然比即时演算特效要低得多







引擎有多么落后，他们只需要知道自己的PC能够流畅运行这部画面尚属不错的作品，便足以满意而归。思路返古的《使命召唤4》就这样成为了2007年FPS的销量冠军，技术超群的Crytek却陷入无人喝彩的境地。《孤岛危机》在美国的首周销量仅为8万，比起《使命召唤4》一周200万的成绩差了太多。虽然本作保持了长卖态势，在2010年突破了300万销量，但大部分游戏都是在Steam上打25折的时候卖出去的，Crytek并没有赚到大钱。很多人甚至嘲笑本作是一部空有画面的游戏，这种吃不到葡萄说葡萄酸的心态颇为可笑。没错，《孤岛危机》的射击感和节奏感确实存在一些问题，但若说游戏除了画面就一无是处，任何一位细心品味过本作的玩家都不会同意。

其实《使命召唤4》的PC版销量也不尽如人意，它的大部分利润来自主机平台。CE2从一开始的定位就是PC专用引擎，不支持OpenGL，自然无法用于PS3，虽然Xbox 360提供了DX9环境，但512MB的内存实在太小了，同样无法满足CE2的需求。PC游戏的销量从2005年开始连年萎缩，各大开发商逐渐将重心转移到主机领域，CE2这个只支持PC的引擎自然鲜有问津。不过，虽然Crytek在游戏授权领域没捞到什么好处，但在工业领域，他们收获颇丰。大量特效工作室购买CE2渲染CG，这也是竞争对手鞭长莫及的市场，像虚幻3这种渲染个人脸就油光满面的引擎，自然入不了电影公司的法眼。科研和教育机构也纷纷购入CE2用于制作互动演示或纪录片，法国著名的3D互动公司Enodo更与Crytek建立了长期合作关系，使用CE2为城市规划、建筑施工和工业模拟提供展示。虽然《孤岛危机》没有给Crytek带来太多利润，但CE2在工业领域的收入却相当可观，制作组的辛劳与汗水终究还是获得了回报。

很多玩家觉得，德国人太憨实了，一座山，一道影子，何必在乎它是一张不会动的贴图，还是即时渲染的效果，看起来的区别又不大。以PS3和Xbox 360开发的角度来看，这样的言论没有错，但Crytek从一开始就比其他公司站得更高，看得更远，《孤岛危机》的最高画质足以媲美PS4游戏，在技术层面，它比《使命召唤4》《战争机器》等主流作品领先了整整一个时代。制作组已经在竭力提升CE2的执行效率，无奈游戏的野心实在太大，最高画质秒间多边形高达1.5亿，2007年的硬件根本吃不消。但长远来看，降低引擎对贴图和美工的绝对依赖，是有必要的，只有这样才能在画质飞跃的情况下有效遏制成本，否则美工的费用绝对会暴增到任何公司都吃不消的程度。抛开引擎的开发费不谈，《孤岛危机》的制作费用为2200万美元，只比《战争机器》的1000万高了一倍。考虑到场景的规模大小和画面的精细程度，CE2的开发效率算得上是非常高了，其成本并没有随着画质的提升而飞增。

今年是主机更新换代的一年，随着PS4等新硬件的亮相，主机开发环境也要经历一次大换血，靠预烘焙贴图吃饭的老一代引擎将逐渐被淘汰，时间会证明，Crytek所走的路是正确的。

CRYENGINE / 艰难转型

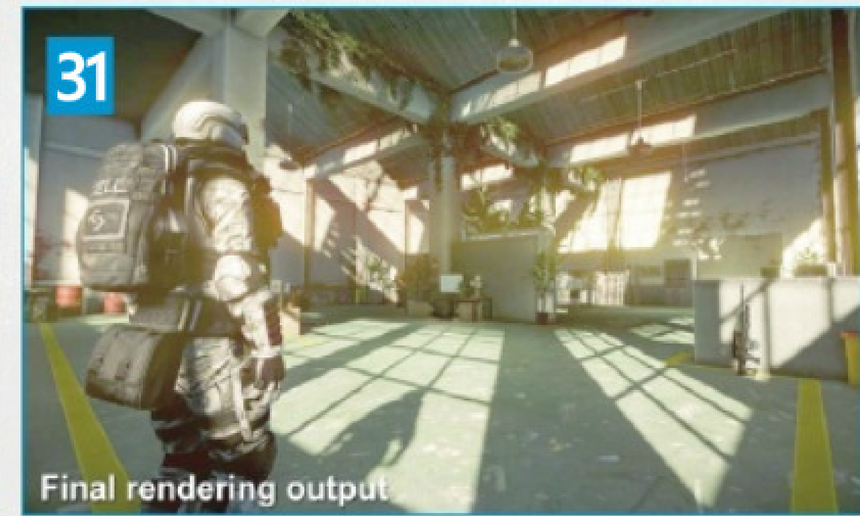
2008年秋天，Crytek推出了《孤岛危机》的资料片《弹头》，主角换成了桀骜不羁的英国人赛可，剧情与本篇平行，讲述了发生在灵山岛的另一段故事。本作的系统有一定更改，主角可以自动拾取弹药，省了不少功夫。《弹头》的地图面积比本篇小一圈，不会再产生赶路赶到脚软的情况，但打法依然丰富，在自由度和节奏感之间找到了一个较好的平衡点。游戏的关卡也可以视作Crytek对《使命召唤4》的回应——《孤岛危机》本篇的脚本少，不代表我们不会做脚本，有CE2这么强大的引擎，只要我们想做，打造电影化场面是轻而易举的事。以《弹头》的火车关为例，在几公里长



28.后处理MSAA虽然消除了锯齿，但也导致画面模糊变形
29-32.CE3的光照处理过程：场景法线、漫反射、高光、最终渲染结果

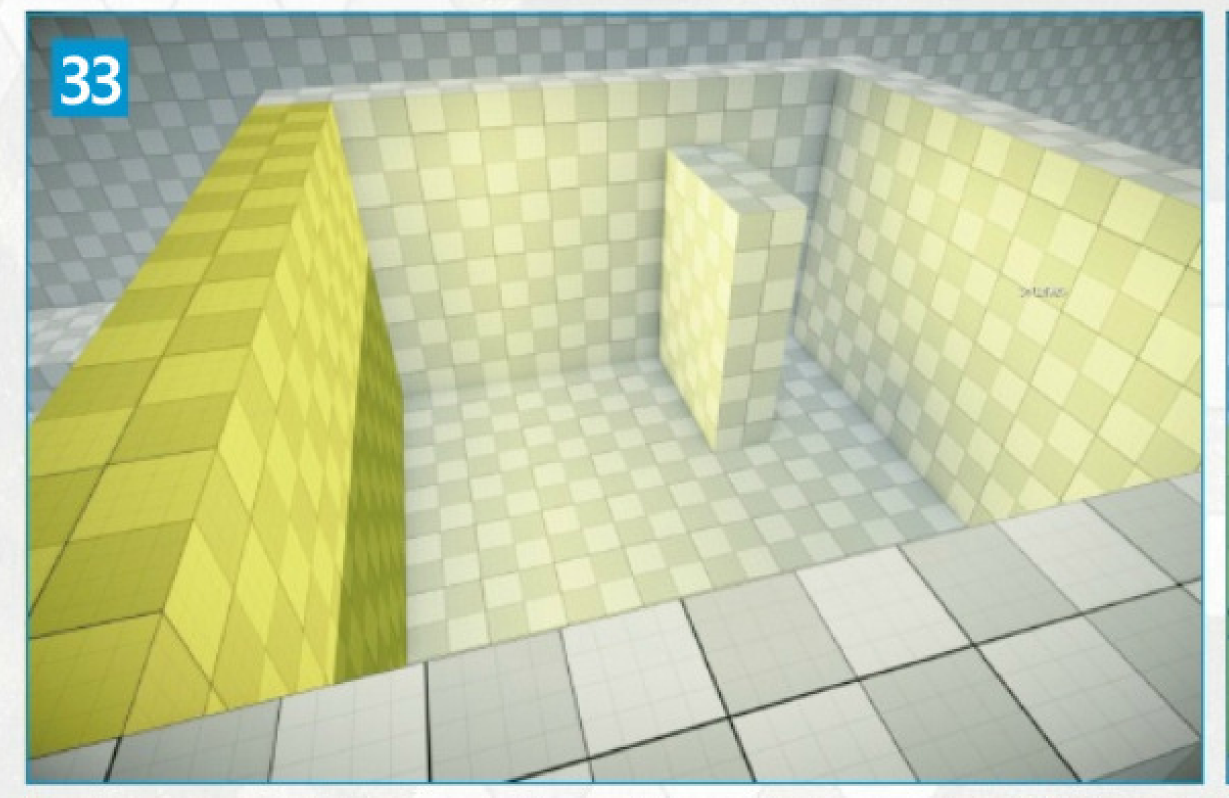


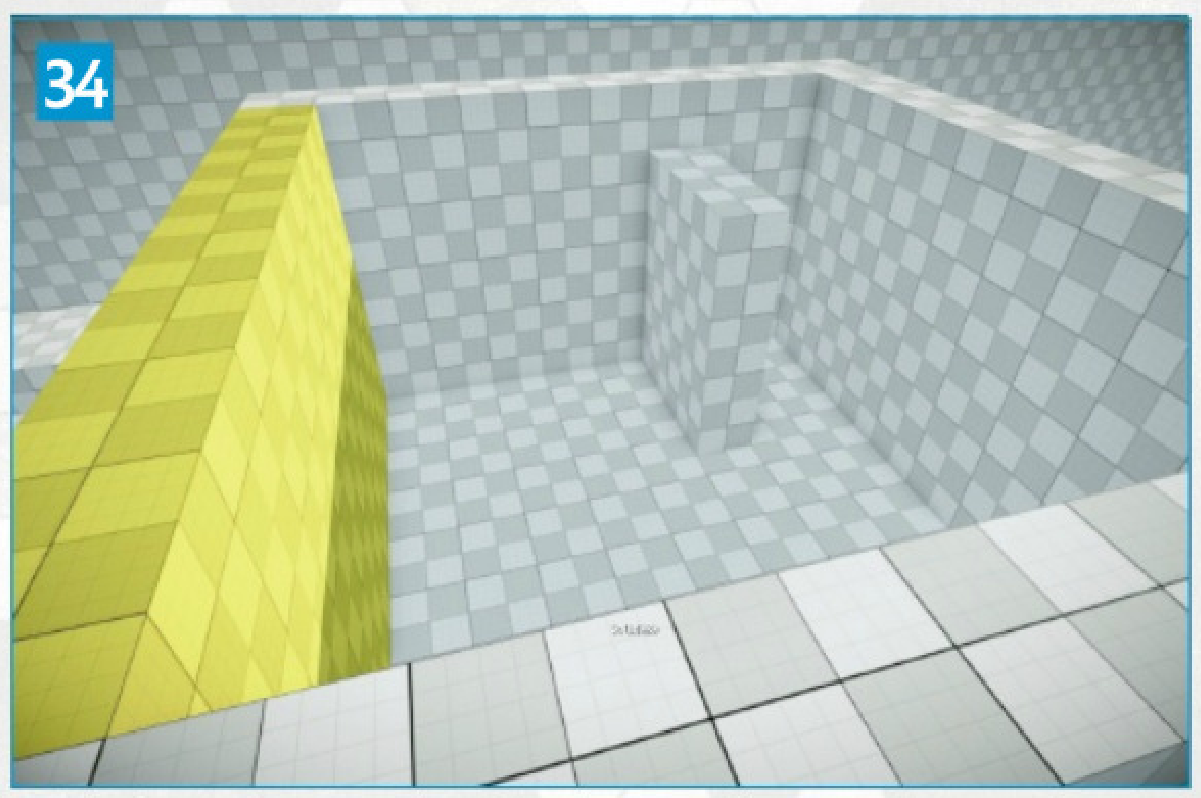






栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris









33-34.CE3中开启和关闭GI的对比，开启后的光会在场景内传播反射

35-36.游戏截图对比，开启GI后照射到帐篷阳光会反射到汽车上

的路途中，玩家可以在列车上自由移动选择机枪点位，还能随时下车，而《使命召唤4》的同类关卡只是纯粹的轨道射击，毫无自由度可言。本作的配乐换成了Peter Antovski，他演奏的电子打击乐比Inon Zur更适合FPS，充分调动了玩家的情绪，气垫艇追逐战火爆的BGM给人留下了极深的印象。与《弹头》同捆的《战火》是多人模式的资料片，提供了众望所归的团队死亡竞赛和多张新地图，获得一致好评。《弹头》发售后，遭遇的酸葡萄言论远比1代少，这也与PC硬件的大环境有关。2008年是DX10显卡大降价的一年，HD 3850、8800 GS和9800 GTX先后降价千元，HD 4850等新品的价格也相当实惠，玩家购入了新显卡，才发现原来《孤岛危机》的世界是如此宏大、细腻、有趣，此时发售的《弹头》自然获得了公正的评价。《弹头》的单人战役虽然出色，但长度很短，打得快一点的话，4个小时就足够通关了，抛开这个缺陷不谈，游戏的其他方面都令人满意，多人模式《战火》更成为了系列联机的最佳一代。

虽然Crytek对PS3和Xbox 360的性能很不爽，但主机游戏销量高于PC是不争的事实，出于商业因素考虑，新一代引擎CE3引入了对PS3和Xbox 360的支持，《孤岛危机2》也随之变为跨平台游戏。按照传统的渲染流水线，想要在主机上实现《孤岛危机》级别的画面是很困难的，Crytek瞄准了新兴的延迟渲染技术。在传统的正向渲染过程中，场景越复杂，光源越多，处理时间也就越长。而延迟渲染则将光照操作的步骤放在整个流水线后端的MRT渲染中，将光照的处理量由空间专为平面，不渲染画面中遮挡或无法显示的像素，避免了大量无效运算，极高地提升了效率。举例来说，正向渲染中如果有100个角色被4个光源照射，那么流水线就需要进行400次光照计算。而如果采用延迟渲染，就可以将100个角色的几何数据跳过光照直接进行渲染，之后再将渲染好的4个光源进行光照处理，只需要进行4次光照计算，就能完成同样的效果。光源越多，场景越复杂，延迟渲染的效率优势就越明显。CE3可以在同一个场景放置超过1000个动态光源，这个数字多到了几乎用不完的程度，《孤岛危机2》连每一颗子弹都有自己单独的光源效果，画面的动态魄力大增。

虽然延迟渲染好处多多，但这一技术有个令人头疼的问题，它与部分抗锯齿方案的兼容性不佳。上世纪90年代的抗锯齿方式SSAA（超级采样抗锯齿）简单暴力，先演算一张高分辨率的图像，再对其进行采样，缩小至屏幕体积，这种方式的画质最好，但效率最差，远不如直接提升分辨率划算。NVIDIA在DX8时代发明了MSAA（多重采样抗锯齿）方案，探测建模的边缘，只对这一部分多边形进行演算，效果与SSAA接近，但运算量要少得多，效率也更高。MSAA在很长的一段时间内一直是主流方案，但近年兴起的延迟渲染改变了流水线的顺序，与MSAA不兼容。为此，各大公司又发展出形态抗锯齿技术，用类似Photoshop 2D滤镜的方式，对帧缓冲的最终画面进行过滤。形态抗锯齿不需要运算更多的多边形，与延迟渲染完美兼容，负荷非常小，即使是PS3和Xbox 360也可以放心使用，泛用性和效率都很强，但容易导致画面模糊变形。《孤岛危机2》默认的抗锯齿方案是Crytek自创的所谓后处理MSAA（Post MSAA），不要被名字所误导，这一方案同样是2D滤镜，与传统的MSAA不同。后处理MSAA的画面颗粒化严重，效果模糊，非常影响观感，Crytek也知道这一问题，他们向NVIDIA取经，在最高画质下使用当时还处在试验阶段的FXAA，虽然没有颗粒化的问题，画面却更加模糊。《孤岛危机2》的这两个抗锯齿方案被玩家戏称为颗粒AA和浆糊AA。虽然在控制台下输入r_postmsaa 0能够强制关闭游戏内置的抗锯齿，但MSAA与《孤岛危机2》不兼容，玩家只能在显卡驱动中强制开启效率最差的SSAA作为代替。其实FXAA并非扶不起的阿斗，这一方案的进步速度很快，2011年末《上古卷轴Ⅴ》和《蝙蝠侠——阿卡姆城》的

FXAA效果就不错，但在《孤岛危机2》发售的时候，FXAA只是个不成熟的实验品，自然为人诟病。

全局光照（Global Illumination）是近年被热炒的一个概念。光照分为直接光照和间接光照两种，直接光照是光源发出的光线到达物体照亮，并产生投影的过程，间接光照则是直接光照的光线经过多次反弹后照亮周围环境的过程，二者的总和被称为全局光照，简称GI。直接光照对于目前的游戏不难处理，难点在于间接光照。因此，今天我们提及GI效果，指的一般都是间接光照。运算GI最严谨的方式自然是基于物理模型的光线追踪，但以目前的硬件水平，即时渲染光线追踪并不成熟，游戏开发商只能用大幅简化的数学模型实现类似的效果。初代《孤岛危机》发明了SSAO，但AO只能模拟出场景的角落、阴沟、缝隙等不易被间接光照点亮部分的阴影，对于光线在物体之间的反弹无能为力。延迟渲染让CE3对光影的处理能力大增，《孤岛危机2》通过“光传播容积”技术，首次实现了动态场景、动态光源、无需预先运算的GI效果。《战地3》则从英国Geomerics公司手中购买了Enlighten的组件授权，将“准实时光辐射”集成到寒霜引擎2中。从技术角度而言，二者各有千秋，CE3的GI是真正全动态的GI，而寒霜2的GI并不是完全实时的，无法随场景结构的变化而变化，会出现墙被凿出一个洞，屋内的GI却毫无变化的搞笑情况，这与《战地3》强调场景破坏的思路是背道而驰的。寒霜2的每一个点光源的GI都是真正的GI，而CE3只有太阳光和月光才有严谨的GI运算。但CE3可以通过延迟渲染生成大量额外的光照，模拟每一个点光源的GI，最终效果并不比寒霜2差多少。全光源、全动态的GI是当今业界追求的目标，《孤岛危机2》的GI难称完美，但作为首款实现该技术的游戏，它毕竟迈出了伟大的一步。在光线追踪被用于游戏之前，“光传播容积”等数学模型就是最好的GI效果了。

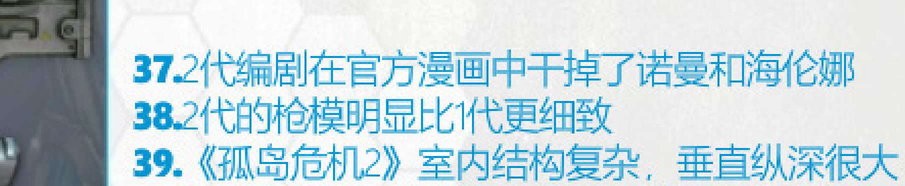
PS3和Xbox 360的内存较小，无法在细节上做太多雕琢，Crytek将画面重心放在了那些显而易见的元素上。最低画质下就可以开启物体单独模糊，配合上更完善的缓冲机制，只要24帧就能表现出流畅的效果，在这方面达到了电影水准。枪在屏幕中的比例明显变大了，看起来更自然，枪模比1代更细腻，高斯步枪持续运动的加速装置让人印象深刻。Crytek还从《后天》《我是传奇》《2012》等灾难片中偷学了不少东西，瞬间吞没华尔街的巨型洪水、撕碎高速公路的强力地震、冻结万物的刺骨寒冰、横尸遍野的病毒危机……即使玩家已经在过去的游戏中看遍了所有的末日影像，《孤岛危机2》依然要彻底震撼你的视觉神经，一幕幕扑面而来的浩劫足以让人目瞪口呆。这些大场面依然是预设的物理脚本，每次看上去效果都一样，但CE3强大的图像渲染能力让这些脚本过场的观赏性远胜其他FPS。

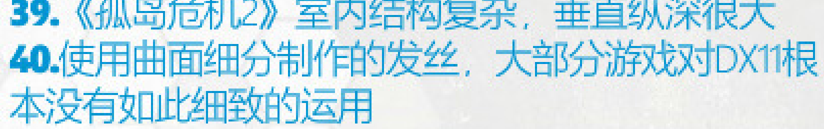
游戏的音乐也充满了灾难片的味道，虽然旋律不算悦耳，但气氛十足，一些经典曲目被3代沿用，足以证明本作配乐的成功。《孤岛危机2》单人战役多达19关，长度极为厚道，限于主机性能，地图面积比1代小了太多，但保留了一定的战术自由度，每一个检查点都有多种路线、多种打法可供选择，从理念上讲，2代的地图依然是沙盘化设计，可惜沙盘的面积实在无法与1代相提并论。

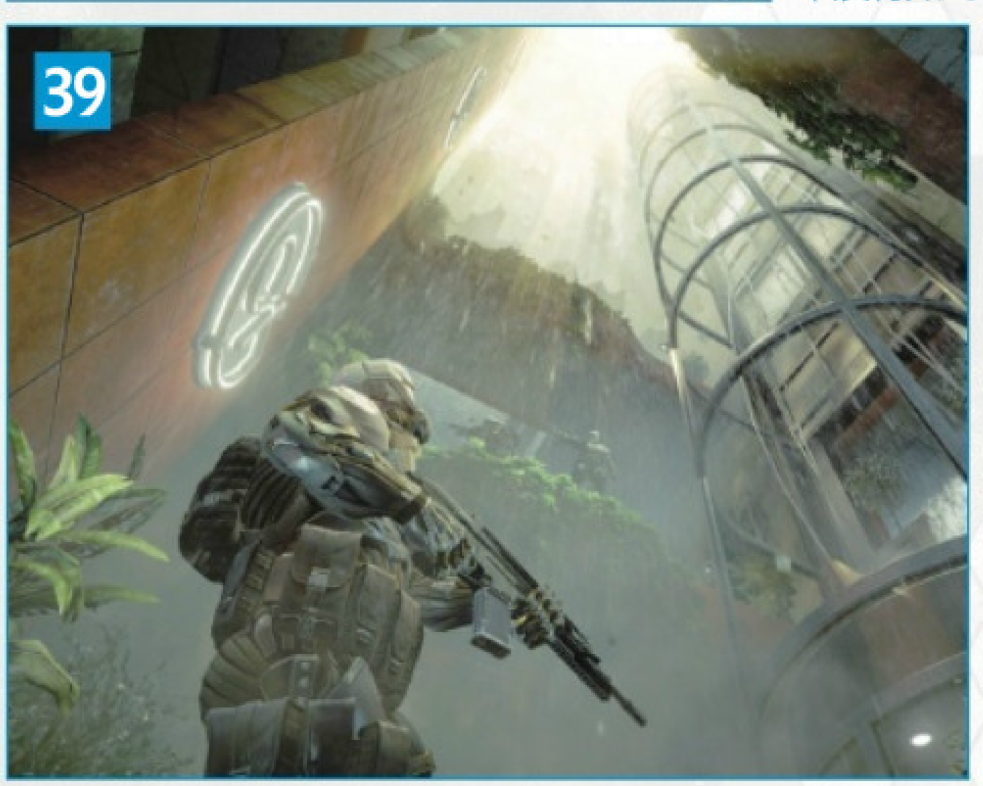
纳米服模式在《孤岛危机2》中遭遇了大幅更改，速度模式遭到弱化，被整合进力量模式，1代如风一般的速度在2代变为了普通的快跑，让玩家颇为不爽。不过，考虑到这一代地图面积的大小，如果保留1代的速度，游戏的平衡性就会受到严重影响。隐身和装甲模式有了单独的快捷键，装甲的防御力更高，但行走速度变慢，隐身模式使用消声武器开火只会消耗部分能量，不再像1代那样直接解除迷彩，消耗量则依玩家手中的武器而定，M12 Nova手枪只要10点，SCARAB卡宾枪则需30点；多人模式则沿用了1代的设定，开枪就解除隐身。战役模式中干掉外星人除了获得升级点数之外，还能回复10点能量，2代隐身背刺时可以施展出近身暗杀技，每次暗杀外星人成功，纳米服的能量都会得到少许回复，主角可以保持在隐身状态下施展连续暗杀。再加上本作的地图更小、掩体更多、敌人密度更大，潜入打法的乐趣比1代更足。《孤岛危机2》的射击感和打击感有了显著的进步，枪械后坐力更加细腻，击中敌人时“枪枪到肉”的感觉也令人满意。






37.2代编剧在官方漫画中干掉了诺曼和海伦娜
38.2代的枪模明显比1代更细致


39.《孤岛危机2》室内结构复杂，垂直纵深很大
40.使用曲面细分制作的发丝，大部分游戏对DX11根本没有如此细致的运用



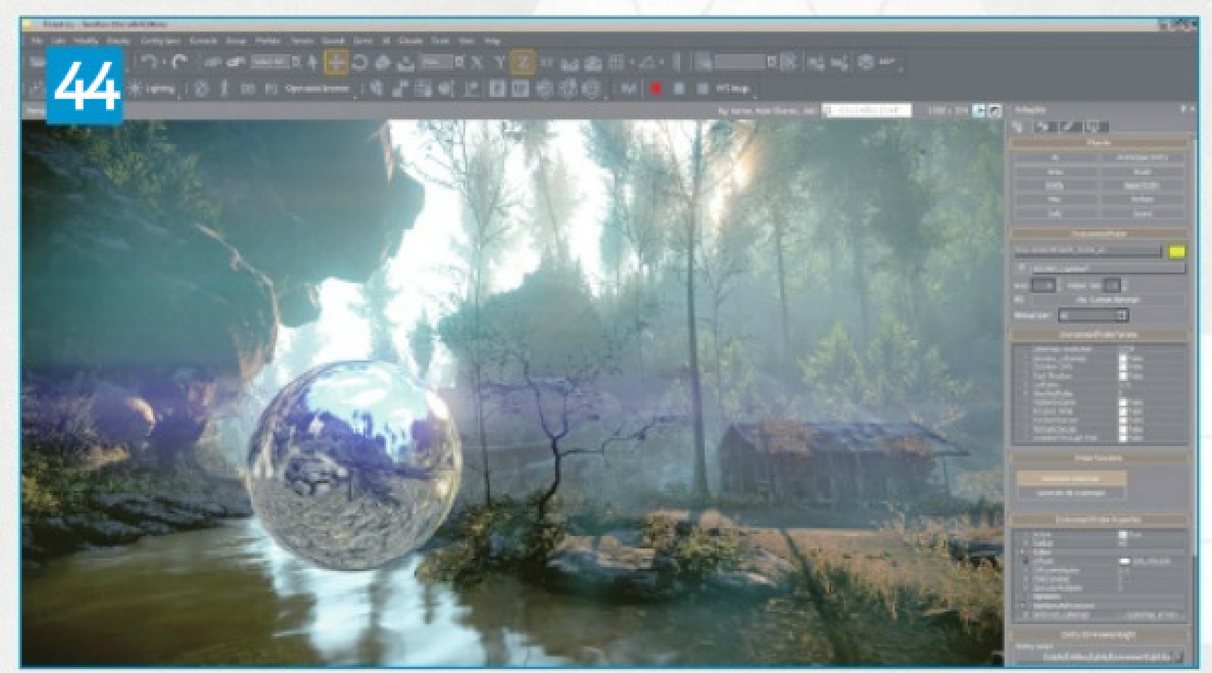




41-42.开启与关闭DX11曲面细分后的砖墙效果
43.《战争机器3》勉强支持了一些CE2在2007年就已经实现的特效
44.CE3免费版SDK的发布是玩家和独立开发者的福音







2代外星人的设计明显借鉴了《光环》，与他们战斗的感觉更有条理，比1代好很多，但在细节上依然存在不少问题。《光环》中的猎人正面几乎无敌，脆弱的背部则是致命弱点，抓住窍门就很容易将其秒杀。而《孤岛危机2》里类似的敌人虽然弱点也在背部，但他们的转身太灵敏了，HP也太厚，如果手头没有C4炸药，就算玩家知道打法，也很难秒杀他们。

《孤岛危机2》的多人模式并非出自德国总部之手，而是由Free Radical Design（《时空分裂者》开发商）重组而来的Crytek英国分部负责的。2代的联机彻底取消了载具，变为纯粹的步战。“使命召唤”受限于引擎的地图尺寸，网战中有一大堆进不去的障碍房间，而CE3不存在这个问题，《孤岛危机2》的室内结构相当复杂，像天际线这样的地图，占地面积很小，上下层数却多达5层，垂直纵深很大，玩家可以用大跳转移楼层，打起来很有意思。可惜另一些地图的高度差不大，没能体现出特色。游戏虽然从主流FPS里照搬了很多东西，但连杀奖励和技能解锁这些琐碎的支线系统并非网战的主旋律，灵活运用纳米服的多项模式才是制胜法门。纳米服的能量消耗速度比前作更快，但回复速度也更快，这就迫使玩家必须在战斗中掌握灵活的思路和敏锐的意识，随时切换模式，才能使自己立于不败之地，游戏对手速的要求极高，快跟《星际争霸》等RTS有一拼了。隐身、热感、装甲、奔跑、大跳这5种能力都需要消耗纳米服的能量，没了能量的士兵就是一个任人宰割的活靶子，连跑都跑不了，更没有还手之力，熟悉地图中每一个角落的地形，为自己赢得安全回复能量的宝贵机会，是高手必备的基本功。不过，5个能力共用一条能量，未免太吝啬了些，玩家必须频繁静坐回复能量，战斗过程太零碎，不够流畅。隐身在本作中虽然重要，但那种开着隐身一蹲到底的打法是占不到便宜的，游戏强调的是动态思路，快速进攻、快速偷袭、快速撤离，纯粹的静态Camper很难在本作中生存，这点值得称赞。

本作的领衔编剧由1代的Timothy Bartlett变为了Richard Morgan，为了衔接1代与2代的剧情，EA又委托IDW公司推出了一部6集的官方漫画，同样由Morgan负责编剧。Morgan一接手剧本，就对前作的角色痛下杀手，1代的主角诺曼和女科学家海伦娜在漫画里被杀，让人不免产生“白玩了”的感觉。想像一下，假如士官长被一本漫画干掉，《光环2》换了个新人做主角，会引起什么反响，就不难理解了。2代的主角换成了阿卡特兹，Morgan又一股脑地塞进了CELL和哈格里夫等新的势力和角色，剧情很多设定都与1代有所冲突，风格大变。到了3代，编剧又换成了Steven Hall，阿卡特兹被先知的纳米服彻底吞掉，吃人都不吐根骨头。3代作品3个编剧，让“孤岛危机”系列的剧情变成了一团糨糊，缺乏连续感，对于系列的发展非常不利。当然，《孤岛危机2》的剧情并没有差到让人无法接受的程度，它的节奏松弛有度，还算说得过去，但没多少人真的在乎CELL和哈格里夫的阴谋，整个流程中最激动人心的部分反而是跟着陆战队大战外星人的关卡，简单直接爽快。只是，1代的结局颇吊人胃口，等了3年有余，却等来了《孤岛危机2》这样的剧情，老玩家难免会不爽。Crytek对2代媒体平均分的目标是90分以上，但最终成绩只有85分。如果本作的标题是《使命召唤——纳米战争》，想必很多媒体都会给出满分评价，问题是，它的名字叫做《孤岛危机2》，作为1代的续作，2代在很多方面都令人失望。

《孤岛危机2》发售后，遭到了1代支持者的猛烈抨击，甚至连“只有DX9模式”都成为了批评的理由。正如前文所言，DX9足以实现大部分特效，10和11版更多是为了方便开发、提高效率、减少冲突。Crytek在DX9模式下就实现了全实时GI等领先行业的技术，在特效方面，游戏比绝大部分DX11

作品都出色。支持DX9是制作组实力的体现，反而被玩家嘲讽为落后的象征，颇为可笑。2011年的所有游戏引擎，都是以DX9为基础修修补补走过来的，没有一部作品用的是原生的DX10或11引擎。寒霜2不支持XP只是为了追求更高的运行效率，Xbox 360版依然运行在DX9环境下，假设《战地3》推出XP版，在技术上并没有障碍。如果一部游戏完全基于DX11开发，会在向下兼容方面碰到很多问题。比如曲面细分打造的建模就没有办法方便地移植到主机上，还不如直接堆砌更多的多边形了事。PC上所谓的“DX11大作”绝大多数都是在主机版的基础上，添加极少新特效而成，只有RTS等少部分没有主机版的游戏才充分发挥了DX11的长处。

在特效方面，《孤岛危机2》不输给任何对手，它真正为人诟病的问题是贴图。即时演算的特效存在优化的空间，而贴图的优化空间很小。图片压缩属于基础数学领域的课题，在数据压缩算法得到飞跃性进展之前，只要显存容量不变，主机就没办法使用清晰度太高的贴图。《狂怒》（Rage）自作聪明，使用流媒体方式，将超大贴图逐渐载入内存，但id Tech 5受限于机械硬盘的读取速度，对数据传输的调度很成问题，大面积虚拟贴图的载入速度甚至比不上玩家转头的速度，导致贴图延迟的尴尬场面频频发生，只有使用固态硬盘的玩家才能完全消除延迟。综合来看，《孤岛危机2》在捉襟见肘的主机平台已经倾其所能，它真正的罪过是没有提供高清贴图，让PC显卡的海量显存失去了用武之地。虽然Crytek随1.9补丁的方式推送了DX11和高清贴图包，但这毕竟是游戏发售3个月后的事了，属于亡羊补牢之举。1.9版推送后，Crytek又遭到了更多质疑的声音。DX11补丁包添加了视察映射贴图，改进了水面、粒子、动态模糊、景深、软阴影、漫反射和环境屏蔽光的效果，这些举措倒没什么争议，问题出在曲面细分上。砖墙和瓦砾在开启曲面细分后，凹凸感明显，但马路上一块平滑的水泥防撞路障也要加载几千块细分网格，也太过穷极无聊，白白耗费了大量显卡资源，被斥为滥用曲面细分的典型案例。

综合来看，《孤岛危机2》的确是2011年主机上画面最好的游戏。《战争机器3》的虚幻引擎3一路修修补补，勉强支持了体积光和物体动态模糊，算法还有不完善之处，尚且不如CE2，更没法与CE3相提并论；《狂怒》贴图细腻但读取延迟大，对于动态特效的支持几乎是一片空白，偏离时代发展方向；《战地3》的两个主机版单人模式画质尚可，但主打的多人模式画面惨不忍睹，细节层次和贴图尺寸缩水极为严重。问题在于，争论主机游戏的画面高低意义不大，PC才是性能最强的平台，《战地3》明智地将重心放在了PC版上，而《孤岛危机2》却将大部分精力放在了主机上。当然，《战地3》也有缺陷，光照系统虽然先进，但泛光效果太强，很多场景丰富的光源反而成了视觉污染。滥用后处理也是一大问题，画面色域太窄，靠高对比度掩盖问题，建模缺乏质感，塑料感十足，所有场景都冰冷一片，缺乏活力，就连中东的关卡看上去都像是在北极，被网友戏称为“冻疮引擎2”，难以达到“做什么像什么”的基本要求。《孤岛危机2》打上DX11和高清贴图包后的画面效果比《战地3》更好，但联机只有步战却成了一大硬伤。虽然《战地3》的主机版只有24人对战，画质一塌糊涂，但好歹实现了载具战，不满意的玩家也可以选择64人的PC版，《孤岛危机2》也应该对不同平台实行差别化待遇，而不是为了迁就主机让PC版也缩水成16人步战。

Crytek通过努力的优化，让《孤岛危机2》摘掉了“显卡危机”的帽子，9600 GT和HD 4670级别的低端卡也能流畅运行游戏。但最低画质和最高画质区别不大，又成了另一个问题。《孤岛危机2》发售时，GTX 460和HD 6850等新一代显卡逐渐普及，对付主机移植作品如同砍瓜切菜般简单，玩家想要的是一个能够真正发挥显卡威力的游戏，而不是这样一款强调优化的作品。不过，本作在主机上的销量达到了Crytek的预期，PS3和Xbox 360版都突破了百万，累计销量300万。虽然这个数字与1代相当，但2代的首周销量就有80万，大部分游戏都是在首发半年内卖出去的，Crytek获得的利润比1代更多。可是在2011年，CE3在游戏引擎市场并没有签到什么大合同，此时PS3和Xbox 360处于生命中期，接班者尚未出现，大部分公司早就购买了虚幻引擎3，在主机换代之前，他们缺乏购买新引擎的动力，就算CE3画质更出色也无济于事。不过，在工业授权这个Crytek的传统强项领域，CE3依然获得了不少订单，它的执行效率比CE2更高，渲染速度大增，自然获得了工业用户的欢迎。Crytek在2011年的另一个重要举措是发布CE3免费版SDK，它的利润分成规则比UDK更优厚，再加上强大的功能，吸引了不少独立开发者，民间MOD高手也可以为《孤岛危机2》添砖加瓦。

CRYENGINE / 重返王座

不论是单人还是多人模式，地图太小都是《孤岛危机2》的硬伤，Crytek希望拿一部作品练练手，试验CE3大地图在主机上的效果，为《孤岛危机3》做技术铺垫。2011年秋，初代《孤岛危机》以下载游戏的方式登陆PS3和Xbox 360。制作组用CE3重新构建了整个游戏，因为内存不足，游戏无法随时存档，只能靠检查点进行记录，流程砍掉了驾驶飞机的第10关，也没有多人模式，画质介于PC版的中档和高档之间，但考虑到主机性能有限，这样的结果已经很不错了。在此之前，人们一直认为，以初代《孤岛危机》的场景规模，这一显卡杀手绝对无法推出主机版，可CE3借助延迟渲染，实现了更高的执行效率，终于完成了CE2不可能完成的任务。这次试水也为之后的《孤岛危机3》指明了方向——恢复大地图和高自由度的游戏机制，毕竟这才是系列的立足之本。

《孤岛危机3》最终于2013年春发售，游戏依然使用CE3，但涵盖了Crytek时隔两年积累的大量新技术，不可与前作同日而语。制作组开发游戏时，最先考虑的是抗锯齿问题，这也是对画质影响最直观的技术。Crytek做了两手准备，一方面，调整引擎的流水线，让传统的MSAA与程序兼

容，另一方面，寻找合适的新版形态抗锯齿技术，功夫不负有心人，Crytek很快就找到了合适的方案。2011年8月，Jorge Jimenez在年度图形界盛会SIGGRAPH上发表了名为SMAA的抗锯齿算法，Jimenez当时29岁，在西班牙的萨拉戈瓦大学攻读实时图像学的博士，相较同类方案，他提出的SMAA不但抗锯齿效果更细腻，还单独加入了对锐利度的保留算法，最大限度减轻了画面模糊变形的问题，是当今最先进的形态抗锯齿技术。这正是Crytek梦寐以求的方案，他们与Jimenez一起改进了技术。3个月后，SMAA的植入式补丁就出现了，这个体积只有几百KB的补丁可以支持几乎所有的DX9、10、11游戏，以极低的损耗提供出色的画质，与《孤岛危机2》搭配的效果极佳。不过，因为补丁采用dll植入模式，不适合用于带有反作弊机制的联机游戏。

Crytek果断为《孤岛危机3》在内部集成了SMAA技术，很多显卡评测机构用最新发布的Titan在1080p最高画质下开启4倍MSAA只跑出了30帧的成绩，宣称“显卡危机再现”，其实2倍SMAA就已经拥有不亚于4倍MSAA的画质，速度则快出30%，除了某些“原教旨主义者”，实在没必要抛弃先进的形态抗锯齿不用，选择传统的边缘抗锯齿。Jimenez博士毕业后，Crytek向这位天才伸出了橄榄枝，但他最终选择了Activision Blizzard。目前Jimenez在集团内的实时图像研发部工作，率领团队为公司研制下一代引擎技术，部分资料已于今年3月的GDC展会上对外公开。

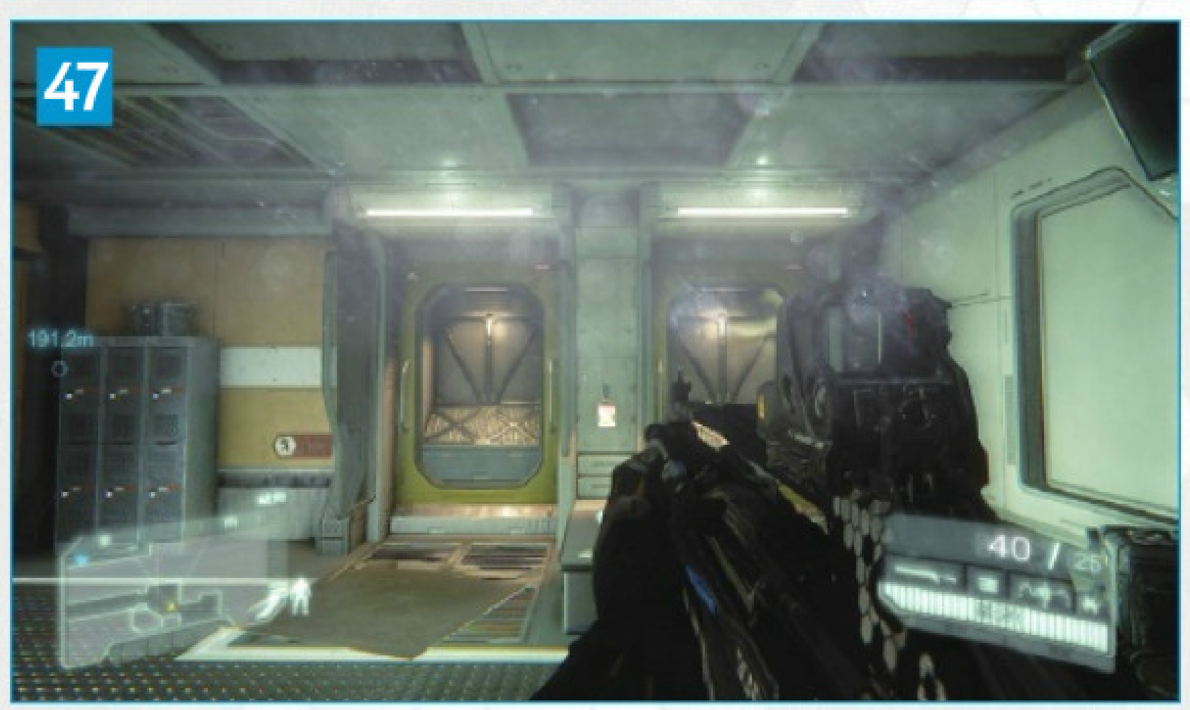
制作组再一次对光照系统进行了革新，《孤岛危机3》是第一款实现即时渲染面光源的作品。点光源被游戏界频繁使用，但实际生活中，面光源也是很常见的光源，电视机屏幕、广告灯箱都是典型的面光源，面光源如何与环境发生互动，一直是技术难题。在《孤岛危机3》中大量出现的照明棒就是面光源的典型应用，通过地面反射的光源，我们不但可以看到面光源的形状，还可以看到木质地板凹凸不平的表面与光源的互动效果。镜头光晕对于玩家而言并不陌生，它在DX7时代就已经出现，在直视强光源时启动，在屏幕上放置几个光斑或几条光束用于模拟相机镜头内折射光线的效果，《孤岛危机3》使用的混合3D镜头光晕则通过3D空间建立数学模型，对光线、光斑和透明度的计算更精确，效果也更自然。水面的处理也是本作的重点，光线照射到水中，根据水面的波动实时产生向周围反射的光，同样是其他游戏所没有的特性。本作首次加入了喷火器，与其相关的粒子光照效果也颇为不错。对于体积云、HDR、全局光照等2代实现过的技术，游戏也进行了大幅改良。只是《孤岛危机3》刚发售不久，很多技术尚未解密，本作人物的面部建模极为精细，赛可和罗许的头像堪称精雕细琢，连每一个毛孔和胡茬都清晰可见，过场动画多次为这两人给出近距离大特写，充分显示了Crytek的自信，如此强大的面部是如何实现的，外人至今尚不知晓，但必然不是暴力堆砌多边形，否则没几块显卡能跑得动，更不要提PS3和Xbox 360了。

当然，《孤岛危机3》一口气应用了大量新技术，不可能每一个都完美无缺。像素级精确位移贴图是Crytek在发售前大力鼓吹的特性，制作组宣称，这一技术比DX11的曲面细分更加完善，不会导致贴图拉伸问题，并且在PS3和Xbox 360上就能实现。然而，在成品中，只有第三关初期的一棵树



45.出色的面光源效果，注意木质地板的光反射
46.镜头光晕在直视阳光时展现的效果比较明显
47.部分室内光源也能看到镜头光晕效果





在最高特效下会使用像素级精确位移贴图，笔者手动开启这一效果，画面骤降15帧，这才只是一棵树罢了。很显然，该技术的效果不错，但消耗太高，还需要进一步优化算法，才能具备实用性。本作在画面上的完成度显然比2代更高，初发售时的1.0就带有DX11特效和高分辨率贴图，针对玩家抱怨2代滥用曲面细分的问题，3代收敛了不少，提高了视察映射贴图的数量，也就没必要再用太多曲面细分了。本作重点强化了各种材质的反射效果，铁板等物体表面的漫反射效果比2代更加出色。虽然《孤岛危机3》是跨平台游戏，但这一次PC版的画面基本没有受到影响，与主机拉开了差距，即使在最低画质下，PC版的贴图和细节层次也远比主机版更好。PC版只在少部分细节上有所缺憾。比如赛可和罗许的建模，虽然面部精致，但服装的效果却很一般，上下差距之大简直不像是同一个游戏。

本作在画面上最大的问题是光照，宣传中的晴天场景在流程中所占的比例不高，大部分关卡都见不到明媚的阳光，制作组显然是为了体现末日的气氛，却不一定能被所有玩家接受。当然，我们也需要看到，3代是系列中对原画还原度最高的一作，很多场景的实际截图与原画无异，韵味十足，要做到这一点并不容易。本作联机模式地图的亮度普遍比单人高，可以看到更多的晴天效果，这也与多人对战的系统有关，人人都能隐身，画面偏暗自然不好。

除了强制要求显卡支持DX11，本作对硬件的需求并不





48.罗许和赛可的面部极为精细，但衣服和面部的差距很大
49.画面右侧岩石上的光根据水面实时波动反射而来

高，跑得动2代的机器也能跑得动3代，GT 440和HD 5670级别的显卡在低画质下也能流畅运行游戏。低、中、高三个档次的画面差距并不大，只有最高画质会开启一些效果出色但极耗资源的特效，目前能在1080p最高画质以接近60帧速度运行的显卡只有GTX 690和Titan，低画质下的图像依然精美，面光源和镜头光晕等明显的效果在最低画质下依然有效，建议玩家不必强求高画质，以帧数流畅优先，GTX 460和HD 6850级别的显卡在1080p低画质下的流畅效果照样不差。与《战地3》类似，本作抛弃了XP系统，但Crytek做得更绝，把DX10也拒之门外，Xbox 360版基于DX9环境，PC版却成了DX11独占。原本GTX 260和HD 4870等DX10显卡还有希望用最低画质跑一跑游戏，制作组却断了这个念头。《孤岛危机3》抛弃DX10，与《战地3》抛弃DX9的理由相同，程序的渲染路径越少，效率就越高。《孤岛危机2》带有大量DX9代码，影响了DX11显卡的运行效率，这一次《孤岛危机3》只支持DX11，可以提升新显卡的速度。根据Steam的硬件调查，48%的玩家使用DX11显卡，毕竟Win7问世已经3年有余，DX11早已普及，制作组抛弃DX10，也可以理解。

《孤岛危机3》的很多设定都回归了1代，跑步不会消耗能量，肉搏攻击的频率和威力都很出色，枪械可以更换弹种，外星武器回归，关卡也提供了不少次要任务，但游戏的激烈程度还是略逊一筹。战役的地图面积与《弹头》接近，但敌人的数量远少于1代和《弹头》，打起来不过瘾，这也跟主机的开发环境有关。“孤岛危机”系列的敌人AI并非“使命召唤”那种简单的脚本，有复杂的自寻路和判断系统，敌人数量越多，对内存的负担就越大。PS3和Xbox 360内存有限，地图比2代更大，敌人就必然比2代少。虽然游戏的画面尽量没有受到主机的影响，但在关卡设计方面，PC版还是不幸地被主机拖累了（好在PC保留了MOD功能，有希望弥补这一问题）。1代的战役有11关，2代有19关，3代却只剩7关，与《弹头》相当，流程短得不像是一部正统续作，更像资料片。很多在预告片和宣传图中出现的场景都没有被收录到成品中，赶工可见一斑。这些场景可能会以DLC或资料片的形式重见天日。

本作又一次更换了编剧，Steven Hall将主角设定为借尸还魂的先知，又叫来了老朋友赛可，显然是想让剧情回到1代的正轨，但无奈故事走向已经被2代弄歪掉了，3代也只能顺着这条路走下去，CELL区区一个PMC组织，仗着捡来的Ceph主脑，把其当发电机，轻松让全球人民成了付不起电费的“电奴”，统治了整个世界，这样的剧情毫无真实感可言。游戏回顾1代的灵山事件，强调了猛龙小队的战友情谊，本意无错，但连带着抛开前作的角色，又犯了跟2代同样的错误。塔拉·斯崔克兰只在结局中说了两句话，内森·古德博士和谢尔曼·巴克雷上校彻底消失，卡尔·罗许作为重要角色，只露了两次面就匆匆领便当退场，给人留下的印象远不如哈格里夫深刻，白白浪费了那张刻画精细的脸。2代以保卫纽约为主题，华尔街、时代广场、联邦大厅、中央公园等著名场所在游戏中悉数登场。3代发生在前作的20年后，除了自由女神像那颗泡在水里的脑袋，已经看不到太多纽约的影子。本作希望体现的是一座城废弃多年后被自然侵蚀的效果，画面非常成功，音乐也烘托出了那种独具韵味的孤寂，但对于玩家而言，这种设定缺乏代入感。

游戏的多人模式改进自2代，依然由Crytek英国分部负责，纳米服进行了大改，与单人模式不同，联机中的隐身和装甲模式的能量槽是分开的，能量更加富余，施展的空间也更大，不需要像2代那样频繁地停下来补充能量。隐身模式这一次与装甲模式类似，开启后会降低奔跑速度，再加上这代奔跑不耗能量，持久性很好，除非是为了反制狙击手，否则没必要像前作那样在开阔地带用隐身长跑。关卡面积明显比2代大，楼层更多，垂直纵深很好，虽然地图大小达不到1代的水平，但作为步战游戏，这样的规模已经让人很满意了。新增模式中的“猎人”颇为有趣，虽然类似的概念在FPS中并不新鲜，但结合了《孤岛危机》的隐身和报警系统后，这一模式还是颇有意思的，猎人埋伏在你身边时，警报大作，却看不到他的位置，紧张感十足。这代的地图设计了很多足以影响胜负的装备和互动元素，颇有《雷神之锤》等古典流的味道。外星武器个性十足，能够增强装甲能量，虽然装备时角色的移动速度会变慢，雷达也被干扰，不过其威力毋庸置疑。Ceph机甲移动缓慢，但出色的火力可以持续压制战场，给队伍带来优势，飞机的机枪火力也不错，这两样大家伙在固定时间出现，先到先得，但机甲驾驶员必须小心从天而降的敌人抢夺载具，而飞机的机枪位则完全没有防护，就这一点而言，游戏还是平衡的。

媒体对3代的评价不高，但没有人质疑其画面素质，这一点与2代截然不同，本作多人部分也获得了好评，扣分点集中在战役和剧情方面。联机模式占FPS游戏时间的大头，这也是多年来的发展趋势，如果本作的对战让你满意，就没必要在乎单人模式的问题。其实归根结底，《孤岛危机3》的缺陷主要源于两个字——时间。如果游戏能延期几个月发售，单人战役肯定会增加更多关卡，但EA在去年的财政状况很糟糕，为了让2012财年的收益好看一些，《孤岛危机3》只能

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

在2013年4月之前发售，Crytek在这方面没什么发言权。游戏通关、看过制作人员名单后会播放一段赛可袭击CELL董事的CG，这埋下了一个伏笔。2代与3代在剧情上时隔20年，可以发挥的余地还很多，再出一款续作或资料片的问题不大。

尽管“孤岛危机”的版权在EA手中，但Crytek并不是EA的子公司，历代CE的知识产权依然归Crytek所有。Crytek之所以与EA合作，看中的是完善的实体发行渠道，二者的关系并不紧密。如今数字流通越发完善，Crytek自己的游戏平台Gface也已处于公测阶段，今后会将更多的精力放在这一平台上。当然，EA和Crytek目前的关系并无大碍，我们无需担心今后看不到“孤岛危机”的新作。况且，就算二者最终分道扬镳，Crytek也会推出新的品牌。当年Crytek为筹资金将“孤岛惊魂”打包卖给Ubisoft，3年后便推出了图像和玩法全面进化的《孤岛危机》。引擎市场是一个靠实力说话的领域，只要Crytek还在这一领域打拼，就必须继续开发技术出色的大作，证明自己的实力，玩家不必担心今后没的玩。

总之，是金子总会发光，CE3在游戏引擎授权市场终于迎来了丰收，已经公布的CE3新作超过20款，平台包括PS3、Xbox 360、PC和下一代主机，其中不乏《星际公民》等知名项目，还有更多尚未浮出水面的游戏使用该引擎，Crytek在这一领域真正对Epic形成了威胁。主机换代迫在眉睫，对于Crytek而言，这也是扩张的最佳时机。从目前公布的技术信息来看，虚幻引擎4并没有任何CE3实现不了的特性，《孤岛危机3》甚至在PS3和Xbox 360上就做出了一些虚幻引擎4标榜的效果。根据Epic官方的说法，虚幻引擎4在720p下的最低性能需求是1.2T单精度浮点，PS3和Xbox 360与其无缘。在这两台主机走入生命末期的今天，像《孤岛危机3》这样为其费力优化的意义不大，但CE3能在现有主机实现下一代效果，证明它的执行效率更高，在PS4或高端PC等更强劲的硬件下，能够发挥出比虚幻引擎4更好的效果。生于忧患，死于安乐，Epic凭借《战争机器》大赚特赚后，多年沉溺于主机环境乐不思蜀，对一路修修补补的虚幻引擎3心满意足，与不断挖掘PC性能的Crytek形成了鲜明的对比，二者的技术差距越拉越大，Epic想光靠一个虚幻引擎4扳回6年来不断积累的巨大劣势，难度不小。出于市场惯性，人们更期待Epic，而非已经做出一番成绩的Crytek，但不要忘了，在引擎市场，后来者不一定居上，《虚幻竞技场2003》和《细胞分裂》登场时，虚幻引擎2并未获得广泛认可，人们更期待id的表现。然而，迟到两年的《毁灭战士3》发售之后，玩家却发现，id Tech 4的技术全面负于更早的虚幻引擎2。类似的好戏很可能再度上演，只不过这一次，Epic成了后来者，Crytek才是那个占领先机的公司，究竟谁能笑到最后，让我们拭目以待。

最后来作个对比：索尼官方公布的PS4显卡性能是1.8T单精度浮点，与HD 7850相当，就算经过主机环境优化，其性能也很难超过HD 7970；微软的下一代Xbox尚未正式发布，但其运算速度应该与PS4处于同一档次。新主机的性能不过如此，逊于目前的顶级PC，更不要提未来的配置了。将一款售价不过几百美元的产品神化成外星科技，本身就是迷信行为。PS4首发游戏《杀戮地带——阴影陨落》的一些细节还不如PC版《孤岛危机3》出色，靠着滥用泛光效果吸引眼球，光影计算很不严谨，投机取巧。况且制作组Guerrilla早就前科累累，诚信度很低，成品画面会缩水多少还是个未知数。《孤岛危机3》毕竟是一部跨平台游戏，要照顾PS3和Xbox 360，让PC版留下了少许遗憾，但即使如此，其画面水准依然冠绝于世，至少不会输给PS4的早期游戏。Crytek今后的作品很可能彻底抛开老一代主机，发挥出CE3的真正实力。在此之前，与其苦苦盼望下一代主机，不如打开PC，带上纳米服与复合弓，投身于纽约的丛林之战，尽情享受这场视觉盛宴，毕竟，只有玩得到的，才是最实在的。至于今后游戏界的图像如何发展，只有时间才能告诉我们答案。



50.很多《孤岛危机3》场景的效果与原画无异，做到这一点还是很难的，而且本作无需强求高画质，最低画质的图像也很不错，堪称业界良心

《时空裂痕》国服首测于去年10月23日，公测于今年3月6日启动，3月15日即进入正式运营，算是代理游戏里面速度非常快的了。让我们欣慰的是，这次盛大不仅效率高，代理质量也很有保证——参加过内测的玩家应该对这个结论深有体会。

网游评测：时空裂痕

游戏名称：	时空裂痕	官方网站：	http://rift.sdo.com
游戏类型：	MMORPG	当前状况：	公测
开发公司：	Trion Worlds	运营公司：	盛大游戏

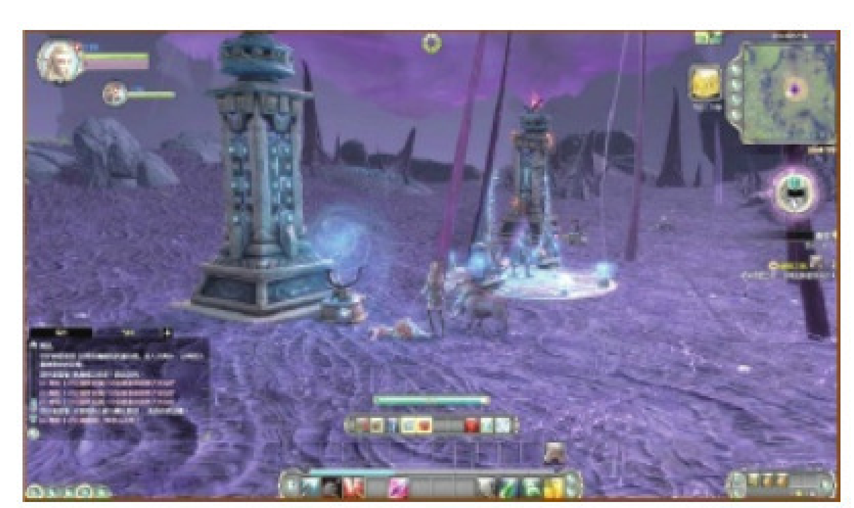
总体印象

优点：	缺点：
● 本地化工作出色 ● 人性化设定较多	● 默认以最低画质运行

推荐度（满分10）：★★★★★★★★8（推荐）




现在一出生就自带坐骑，任务之旅便捷了不少


目前的裂隙通常很快会被热情高涨的玩家消灭掉


又见尸骸变麻袋！


原先繁琐的新手任务被删除，但相应的场景还在


在线时长奖励——标准本地化设定

美服《时空裂痕》的正式运营始于2011年3月1日，与国服正好间隔两年。此前《大众软件》已有多篇关于本游戏的介绍，基础内容的评论不再赘述，这次我们将评测焦点转移到国服的本地化方面。我之前玩过美服，国服也算是从首测一路走过来的，在内容已经固化的前提下，短短4个月，每一次测试，都能感觉到游戏体验有很明显的进步，盛大在本地化方面做的工作有目共睹。

首先引起我们注意的是客户端的优化，为了让游戏顺利进驻到玩家的机器里，盛大不遗余力地推出了多种人性化方案。比如公测时玩家花费1块钱便能在淘宝买到包邮的客户端光盘，在网络下载方面，首测时我们还得下载完整客户端，但到了去年年底的内测，玩家只需要下载一个1GB出头的“轻客户端”即可直接进入游戏，且流畅度不会受到太大影响。值得一提的是，其实在内测之前，盛大还进行过一次媒体测试活动。这时我们拿到的是“微端”，只有100MB，第一次Loading会花费较长时间，需要下载的数据偏多。时隔半个月，内测的“轻客户端”便无此问题，可见这方面国服的本地化团队还是很重视玩家体验的——在接下来的体验里，我们在很多地方都能体会到这种态度。

比如首测时的《时空裂痕》还是默片时代，到了内测已经加入了国语配音，虽然听着有点台湾腔，但无疑大大增强了游戏代入感。比起当年直接把语音砍去的《永恒之塔》，可以说是云泥之别。

去年参加过首测后，说实话我还是比较担心《时空裂痕》在国内的前景的。当时的游戏体验还是很“欧美化”的，换而言之，就是很不人性化。比如战斗信息不够直观，设置繁琐，任务冗长导致跑路累，升级慢。如果就这么原汁原味上线，肯定会遇到很多水土不服的问题。游戏的本地化团队显然也意识到了这个问题，并进行了一系列积极的改进。几次测试下来，细节一次比一次完善，到了正式运营，已经完全可以满足挑剔的国内玩家，而且并没有因此失去欧美MMORPG一贯的探索深度，这是国服的《时空裂痕》最值得称道的地方。

首先是上文提到的战斗信息问题，在首测里，我找遍设置选项，都无法将血条显示设置成一个让我满意的状态。在默认状态下，我得频频关注画面上方的怪物头像，十分繁琐。而开启怪物血条后，又得面对满屏的血条，看上去非常凌乱。现在玩家打怪时，默认就会在当前进入战斗的怪物上方显示血条，十分方便。《时空裂痕》的游侠和《魔兽世界》里的潜行者有点类似，打怪要攒点。为了避免总将注意力转移到怪物头像去查看点数，以前《魔兽世界》的潜行者玩家会用各种职业战斗插件来辅助显示。首测时的《时空裂痕》在这方面也有粗枝大叶的毛病，玩家视线焦点总得在头像和怪物之间切换，而当我公测时再次使用游侠时，怪物血条下方就会显示点数，非常人性化。这些小细节加起来，就是游戏体验的巨大进步。

除此以外，我们还发现了很多贴心的改动。比如初期被大幅度简化的任务线，美式MMORPG节奏缓慢的缺点被大大弱化了。以往玩家一进入游戏需要在一个结构复杂的建筑里跑来跑去对话，如今这部分繁琐而无趣的内容已经被彻底砍掉，开门见山，更易上手；多个任务目标简化为单个，减少了重复劳动；一出生就标配坐骑，跑路不再辛苦；前期玩家甚至无需像以前那样按部就班地清任务，而是能直接略过几个营地，去体验更有趣的内容。从扩大受众面的角度来说，这些改动都是值得肯定的。

《蜀山剑侠传》根据同名小说改编，原著在国内人气颇高，一定程度上开了修真题材的先河。但除了涉及到一些原著里的人物外，游戏与小说几乎没啥关系，这依然是一部典型的横版动作过关游戏，虽然试图做出一些突破，但难免会深深受到DNF的影响。

网游评测：蜀山剑侠传

游戏名称：	蜀山剑侠传	官方网站：	http://ss.gyyx.cn/
游戏类型：	ACT	当前状况：	公测
开发公司：	蓝火炬软件	运营公司：	光宇游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 中国风的场景较有美感	● 受创反馈不佳
● 音效到位	

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



《蜀山剑侠传》主打中国风，号称拥有街机般的手感。从游戏的表现来看，前半句实现得很好，后半句有待商榷。

画面是《蜀山剑侠传》最惊艳的地方，游戏采用了3D建模，色彩饱满，层次分明，且场景搭建十分具有古代仙侠美感。在一些如竹林的场景中，屏幕里还时不时有竹叶飘落下来，此时玩家角色衣袂飘飘地站在竹林里，很有仙侠神韵。比较难得的是，《蜀山剑侠传》在高分辨率下的表现很好——这不是一句废话，大部分此类国产游戏就这么弱，要不彻底不支持高清分辨率，要不就是一调到高分辨率就丑态百出，UI被强行拉伸或变得极小。本作在这方面的表现堪称完美，而且虽为横版游戏，画面的纵深感却非常强。玩家甚至能进行纵深方向的移动，这又加强了视觉冲击力。

在战斗方面，初期本作让人眼前一亮，新手教学关卡里还有类似《战神》里泰坦巨人的怪物，场面十分壮观。但遗憾的是，到了正篇，这些震撼桥段就很难看到了。玩家依然需要不断进行常规的战斗，刷副本，做任务。游戏手感中规中矩，对特殊技（需要CD）的依赖较大，普通技只有一种，可以取消的招式太少，导致战斗时硬直太大，手感较为僵硬。虽然打击感非常出色，有一种拳拳到肉，刀刀见骨的爽快感，音效也十分到位，但玩家角色的受创反馈却像忘做了一样，连音效都没有，很多时候都很难确定是否被击中了。最后，加入场景破坏物的想法虽好，但是这个奇怪的碰撞错位是怎么回事？

《颓废之心》采用了2.5D视角和卡通渲染，这在横版动作游戏遍地的国内是比较少见的。由于战斗流畅，题材新颖，人气不俗，且同为韩游，被很多人当成《地下城与勇士》的一大竞争者。不过从这次首测来看，本作的进化空间还是很大的……

网游评测：颓废之心

游戏名称：	颓废之心	官方网站：	http://rh.xunlei.com/
游戏类型：	ACT	当前状况：	封测
开发公司：	Stairway Games	运营公司：	迅雷游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 手感流畅	● PvP平衡性较差
● 内容成熟	● 本地化不完善

推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）



与本期一同测试的《蜀山剑侠传》比起来，同为动作游戏的《颓废之心》无疑要成熟得多。说白了这依然是中韩在网游开发上的差距。Stairway Games是一家名不见经传的小厂商，一出手就能带来在画面、系统、手感上都可圈可点的作品。反观国内，老牌厂商尚无法与之抗衡，而这只是比较轻量的动作游戏。

《颓废之心》与横版动作游戏不同，游戏的视角是倾斜俯视的，这带来了全方位的战斗体验。由于视角较远，战场局势一目了然，和《疾风之刃》这样的第三人称动作网游比起来也有一定的优势。

在战场自由度增加后，本作的战斗体验依然保持了很高的流畅度，连携、取消、快速位移等各种操作之间的衔接都非常自然，手感扎实，音效到位，临场感强。游戏还加强了剧情表现，从一开始的新手教程到你在副本中遇到的突发事件，都做得非常紧凑，再加上背景故事的铺垫，对提高代入感非常有帮助。

游戏本身的质量没什么问题，都是已经十分成熟的内容。外服已经开放了9个角色，国服目前只有4个，进度较慢。由于是首测，还有服务器卡顿、画面优化等一系列问题。目前的PvP保护系统与匹配模式也不尽如人意，平衡性较差。希望在之后的版本里，这些问题能得到及时的改进。

比较遗憾的是，《颓废之心》国服的代理商似乎不太清楚产品的定位，宣传思路莫名其妙。作为一款动作游戏，官网仅有的4个展示视频的标题居然分别是“游戏世界观”“光影粒子”“动态模糊”“巴洛克”，完全看不到玩点。而在一系列推广中，官方对游戏的特色也含糊不清，不免让人对国服的前途担心起来……

命令与征服

辗转到了2013年，沉寂了许久的RTS领域终于要出现一些波澜了。今年我们能迎来《虫群之心》和《英雄连2》，后者尤其让人泪目，大家从2006年等到2013年，一直等到THQ倒闭，世嘉接手，发售日才确定下来。但今年RTS迷能享受到的盛宴不限于此，一个历史悠久的RTS品牌也将以免费网游的形式延续活力。

■策划 本刊编辑部 ■执笔 SuvietRat、死星战将

“单机改编网游”是一个持久的风潮，向来强调多人对战的RTS自然也概莫能外，之前《帝国时代Online》和《英雄连Online》都曾做过这方面的尝试，而《星际争霸Ⅱ》打一开始就以Battle.net 2.0战网服务为核心卖点。那么，同属经典RTS之列的“命令与征服”系列又将如何适应这种新格局呢？在经历了仿佛异常艰难的漫长调整后，EA终于给出了自己的答案。

艰难脱胎

自从2011年底EA公布《命令与征服——将军2》之后，官方对这款作品的宣传一反常态地低调。在很长一段时间内，都只有屈指可数的几张截图和两段简短的视频。相比之下，制作组Victory Games的经历倒是跌宕起伏，这家工作室由前EA的即时战略团队——洛杉矶分部（EALA）改组而来，其主管是“英雄无敌”系列的创始人Jon Van Caneghem，主营业务专注于“命令与征服”系列的发展。但在游戏公布不到两个月后，EA又宣布将其并入BioWare，对此玩家和媒体普遍持欢迎态度，毕竟能够加入EA旗下如日中天的王牌工作室，也是对游戏品质的又一种保证（有趣的是，在2012年11月，Victory Games又从BioWare独立了出来）。但此后《将军2》仍旧保持长时间的沉默，没有一条新闻，淡定得让人心生疑虑。

光阴似箭，到了2012年8月，EA突然宣布了一个令人震惊的消息：《将军2》将成为一款免费网络游戏！事实上，不会再有什么《将军2》了，这款游戏的名称变回了最单纯的《命令与征服》，这里我们就把它称为“新C&C”好了。新C&C的背景忠于系列早前的风格，走架空科幻路线：游戏以近未来的地球为背景舞台，此时国家之间的关系日趋紧密，一些地理位置邻近且社会发展理念一致的国家纷纷抱团结盟，共同谋求长远战略发展。很自然的，这些势力彼此间也时常为了各自利益和信仰冲突，爆发种种或明或暗的交锋。

阵营篇

早先官方只公布了两个势力。首先是欧盟（European Union，简称EU），顾名思义，它直接脱胎于现实的同名组织。EU的家园在“前作”中不幸沦为战场，饱受三方蹂躏，依然屹立不倒，最终成功上位转正。这次他们取代美国成为了高科技装备的代表，武器充满了近未来的风格，包括颇有蝙蝠车味道的吉普，安装有以色列风格炮塔的主战坦克，以及在此基础上放大一号的双轨电磁炮重型坦克，还有如同从泰伯利亚世界穿越而来的奥卡式攻击机和巨大的卫星天线。另外一个是全球圣战军（Global Liberation Army，简称

GLA），麾下部众主要由极端宗教狂热份子组成。因为这个阵营的设计原型正是中东恐怖组织，因此集合了塔利班、基地组织和中东各色动荡势力元素。从现有的资料来看，他们仍旧保持了游击战的本色，大量使用因陋就简的拼装车辆，包括装备机枪的美式皮卡，装在半履带式卡车上的四管高炮，各色波西米亚风格的古怪坦克，混杂其中的乌龟壳式炮塔清楚地向玩家倾诉着自己身上某些阵营的血统。除了这些经典装备外，GLA甚至拥有了一种小型直升机，其两侧类似农药喷管的装置明确地展示着GLA对化学武器不变的热爱。

仅从官方对EU和GLA的设定上，我们不难发现这两大势力的鲜明区别——如果说EU玩的是高富帅范，那么GLA给人的感觉就一正宗屌丝，实际上这两者于游戏中的出场表现也大致如此：EU军由于得天独厚的科技优势，其装甲部队可谓凶猛异常，更已开始普及激光炮等新型大杀器。至于动力盔甲部队、垂直起降空中炮艇啥的，EU军也是应有尽有，终极武器更是一座威力惊人的离子轨道炮塔，能够在蓄能后借助位于近地同步基站的卫星折射能量束，实现对指定地域的毁灭性打击。当然，EU军的缺点也非常明显，那就是作战单位都较昂贵，而且类似“星际争霸”系列的神族，EU建筑设施都需要专门的发电厂作动力维系，不然就会立马停摆，这无疑是一大命门。

相较之下，GLA尽管装备简陋落后，甚至没有完整的空军编制，当EU军已经启用直升机来运输资源时，GLA仍坚持使用落后的人力来实现相同的目的……但GLA的强项主要体现在其擅长用游击骚扰战术压制对方，必要时还能动员人肉炸弹部队甚至是违反国际条例的化学武器来摧毁对方的有生力量。很自然地，诸如自爆兵、自爆卡车以及毒气坦克什么的就构成了GLA的主力，并且GLA还能建造类似《星际争霸Ⅱ》坑道蠕虫那样的地下运输网络，快速在不同地带调动地面部队，真正实力不容轻视。GLA的王牌杀手锏是集群生化导弹，建造完毕后锁定敌方来一次齐射，绝对是任何对手的噩梦。

至于“前作”中最受国内玩家青睐的那个操着双管超重型坦克、喜欢汽油弹和核武器的阵营，同美国一样，并没有在先前公布的信息里出现。当时按照官方的说法，未来制作者还将会为新C&C加入更多的可选对战阵营，结果第三阵营迟迟不公布。直到今年2月中旬，随着新一波资讯的公布，我们终于得知新阵营的面貌——和人们预想的稍微有点不一样，第三阵营为亚太同盟（Asian-Pacific Alliance，简称APA）。APA的建筑和单位给人一种东方古代韵味与现代工业文明混搭的感觉。结合很多西方游戏里的东方场景，老外似乎认为这种设计是时髦值爆表的，但这现代军事设施搭配琉璃瓦的景致实在是……

玩法篇

在具体玩法上，新C&C同传统RTS并无大的区别：玩家需要采集资源，巩固己方阵地，接着训练军队，积极对外扩张，直至摧毁敌人的一切力量，即同时考验玩家在经营建

（上左图）EU军地面部队一览
（上右图）得益于“寒霜2”引擎，房屋的毁坏拥有很好的物理效果
（下左图）在EU军的本部，GLA同EU军展开惨烈厮杀
（下右图）右下角的那座发光建筑物就是EU军的终极武器









（上左图）这样的拼装车经常出现在GLA的部队里
（上右图）EU军和GLA的将军
（下左图）GLA方的建筑物一览，左上方的建筑物就是集群生化导弹
（下右图）从EU和GLA的对决中，我们可以清楚地看到两种阵营在科技和武装上的区别









设、战略部署以及微操等多方面的实力。新C&C的特色在于它引入了“将军”（General）的概念——玩家在开局前能够依据自己的玩法风格，选择一名己方阵营的将军，后者通常都对应一系列强力战术技能（比如大范围治疗友军、召唤空袭打击等）、特殊作战兵种以及独占科技升级项目等。

作为一款MMORTS，新C&C理所当然地以多人联机对战为核心，而截止目前，官方透露的比赛模式有1v1死亡竞赛、2v2团队死亡竞赛、一种从时下常见的抢旗模式演变而来的占点模式，以及让人耳目一新的Co-op协作模式“屠杀”。其中“屠杀”模式可谓目前本作最抢眼的玩法，此模式下多名玩家需组队共同抵抗由电脑控制的AI大军——还记得前面说过玩家能为不同的将军定制个人战斗风格么？“战法牧”的精神在此模式下就得到了再好不过的诠释。不过让人颇感遗憾的是，新C&C彻底舍弃了单人剧情战役，也就是说我们将不会在本作中看到任何C&C式的B级小电影，取而代之的，是官方预计在游戏正式上线后推出的一系列供新玩家练习的本地训练关卡。

运营篇

去年刚公布转型F2P（Free-to-Play）模式时，很多人最关心的便是收费模式。当时官方明确表示不会做成“美元游戏”，付费玩家会得到更流畅的游戏体验，比如双倍经验加速、作战单位的个性美化涂装、立即解锁新将军等服务，但不会得到额外优势，这也是近年来免费游戏的趋势。这半年来EA通过网页游戏《命令与征服——泰伯利亚联盟》多少积累了一些免费游戏的运营经验。按照EA的说法，注册用户数已经超过了300万，这样的成绩和之前《命令与征服4》的惨败也是EA进行免费化运营的重要推手。就像C&C官方社区经理Cire说的那样，免费运营后“玩家再也不需要花60美元去买一个不知道好不好玩的游戏”，我想这大概是EA在C&C4上的最大收获吧。

EA对于能够最大化自身利益的运营手段向来是敢于吃螃蟹的，而且非常乐于拿大作来当开路先锋，诸如把《质量效应3》做成DLC大合集，强行把《战地3》绑定在Origin上等等。但在这个过程中，EA总是充满了悲情，搞砸了许多优秀的想法，或是干脆替人做了嫁衣，在“命令与征服”系列中也不例外。《起义》是一款通过网络下载的资料片，仅针对游戏的单机游戏性进行了有限的扩充，事实上就是今日大行其道的DLC的雏形，但《红色警戒3》的后续资料片却没了下文；到了C&C4，EA又开始尝试将RTS做成更休闲更大众的普世游戏，结果低劣的品质让其在市场和口碑上一败涂地，直接导致了制作组的解散，几乎成了C&C系列的绝唱。

这次EA选择新C&C做为RTS免费化的试水鸭，既有面对传统RTS不断萎缩现状的无奈，似乎也有撞出一片新天地的雄心，毕竟RTS自有它的魅力和生命力，不会因为一时一刻的低潮而消亡。然而前有《英雄连Online》的惨败，现有岩石壁画《灭国战争》的直接竞争，EA的RTS F2P计划能否再续辉煌，仍旧是一个大大的问号。

魔界村Online

《魔界村Online》是一款休闲横版动作游戏——这句话看上去有点“前言不搭后语”。众所周知，“魔界村”这3个字向来跟“休闲”没什么关系，对应的往往是硬核、高玩、自虐等关键词，现在这款《魔界村Online》可能会改变你的看法。

■晶合实验室 Oracle

世界上有很多高难度动作游戏，“高难”的成因各有不同。有的主角很强，但敌人更强，就好比“忍龙”系列。隼龙身轻如燕，武艺高强，但架不住敌人耍赖，双拳难敌四手，杂兵不仅前仆后继，攻击欲望还极强，个个如狼似虎。更要命的是，你总会发现敌人操着各种现代武器，机枪导弹不一而足，而你手里只有几把冷兵器和一口袋叮当作响的苦无；有的游戏敌人很强，主角更强，但强到你驾驭不了的程度。这方面的代表有“鬼泣”系列，你会发现打到DMD难度还有一大半招式完全不知道有啥用。更悲剧的是，它们的确有大用；但有这么一款游戏，敌人并不强，多是一些手无缚鸡之力的僵尸恶鬼，怎奈主角弱到极点。一套行头看似唬人，被敌人轻轻一碰就丢盔卸甲——是真的丢盔卸甲，丢到只剩一条内裤，再被碰一下就一命呜呼——没错，我说的就是《魔界村》。

首次试水

诞生于1985年的《魔界村》是一款在当时很另类的动作游戏。大部分人连第一关都过不了，仍然不妨碍它获得极高的人气，甚至成为游戏史上的一个传奇。原因就在于它将硬核、自虐和Kuso完美地融合在了一起。《魔界村》有着和《恶魔城》相仿的背景，但和后者凝重压抑的气氛不同，《魔界村》采用了一种轻松诙谐的表现方式。主角脆弱得让人发笑，每时每刻都处在死亡的边缘，却能让玩家坦然地承认失败，接受死亡。除了标志性的“一下掉盔甲，两下丢小命”的设定，游戏里的道具设定也不走寻常路，很多宝箱里非但没有宝藏，反而藏有会诅咒的巫师，将你变成一个垂垂老矣的老头或者毫无防御力的小孩。这些设定奠定了“魔界村”系列的基调，使其成为以难度而著称的知名品牌，随后在各种平台上发布的不下15款作品都延续了这种高难、诙谐的特色。

鲜为人知的是，于今年情人节开启公测的《魔界村Online》并不是这个系列的第一次网游化。早在2003年，一款由Capcom授权，中国台湾的Game Factory代为开发的《魔界村Online》便已在GDC上公布，之后游戏橘子还宣布取得了大陆及台湾地区的代理权。当时这款游戏对应的平台为PC和Xbox，并公开了一段演示视频——更准确地说，应该是技术Demo。从视频中我们可以看到，游戏是全3D的，一个角色身着“魔界村”系列标志性的铠甲，在中世纪风格的场景里转悠。演示里的游戏完成度很低，场景没有任何怪物，也看不到装饰和互动元素，地面一马平川，只有几个建模粗糙的建筑孤零零地矗立在那里。第一款《魔界村Online》自发布后就没了下文，过了许久，就在官方宣称即将开启PC版的Beta测试后，游戏突然中止开发。谁也不知道这款游戏到底怎么样了，留给外界的只有几张宣传图和最初的演示视频。

“续作”上马

一晃5年过去了，2008年，韩国厂商Seed9公布了另一款《魔界村Online》，也就是本文的主角。而从最初公布到今年公测，这款游戏又耗去了另一个5年，这对一款横版网



（上左图）喜闻乐见的美女与恶魔！
（上右图）战斗画面十分华丽，范围和贯穿技能较多
（下左图）3个冒险者围在篝火前——这就是你的选人界面，角色的表情很囧，让人忍俊不禁
（下右图）玩过单机版的玩家看到这个场面应该会会心一笑









游来说似乎有点太久了，想必经过了坎坷的开发历程。其实早年有一份对Seed9董事长的采访显示，他们对这个Title觊觎已久，早在2006年就有这方面的计划，但花了很久才说服Capcom将开发权交给他们。一方面是因为前面那次不成功的尝试让Capcom心有余悸，另一方面是Seed9当时的公司规模很小，难以引起足够的关注度（他们开发的《QQ音速》倒是在国内如雷贯耳……）。事实上也的确如此，新《魔界村Online》的核心开发成员只有20人，且公布之后也迅速陷入沉寂，直到在2012年的Gstar上公开了更多内容，才算是正式进入广大玩家的视线。

传承特色

其实从2003年那次不成功的尝试来看，Capcom当年的野心很大，试图将“魔界村”打造成基于开放世界的大型3D网络游戏，要知道当时连《魔兽世界》都没出，实现起来困难不少，更别说是一款外包作品。如今的《魔界村Online》成为了一款横版动作过关网游，从游戏类型上看，与传统的“魔界村”更接近了些，但也因此难逃这类游戏的“开房间，刷装备”模式，很容易淹没在一大堆同类游戏里。好在开发商比较尊重“魔界村”这个经典品牌，我们不难在《魔界村Online》里找到熟悉的系列特色。

首先是难度设定。作为网游，传统“魔界村”那种不近人情的难度当然是不可取的，游戏整体看上去和其它动作过关网游相差无几，以爽快的动作体验为主。但游戏用爆衣系统很巧妙地保留了“丢盔卸甲”的特色。玩家有一个BP值，受攻击会减少，数值归零后衣服就会爆开，只剩下内衣，受到的伤害也会变为平时的两倍。这个设定在维持系列搞怪特色之余，还兼顾了战斗策略。更厚道的是，本作还为那些致力于挑战自己操作的核心玩家提供了“魔界村”模式。这个模式的玩法和昔日的《魔界村》一模一样，玩家一开始有10条命，受到怪物的一次攻击，护甲就会碎掉，第二次攻击就会让玩家死亡。玩家在这个难度下获得的奖励也比平时更好，可见制作组对这一模式的重视程度。

“魔界村”诙谐幽默的风格亦在本作中有所保留——任务是神圣的，内容是严肃的，但过程却是搞笑的。玩家辛苦找来的古文书里经常写着“答案就在下一卷里”，小丑会对玩家施放怪异的负面状态，而交付任务的NPC还会担心玩家是不是退出游戏了……拿钱袋的小侏儒、无敌的黄金铠甲和各种陷阱亦有较好的还原。游戏在场景刻画上体现出了系列的神韵，气氛传神而不压抑。远处巨大的月亮、月光下缓缓转动的风车剪影、旋绕在僵尸身边的苍蝇、邮筒里突然伸出的手等，种种细节都有助于提高玩家的代入感。

然而比较遗憾的是，《魔界村Online》与单机版的战斗方式大相径庭。以往的“魔界村”与其说是动作游戏，不如说是射击游戏，玩家使用最多的便是投掷武器。而在《魔界村Online》里，骑士、弓手和法师的战斗方式都与同类游戏无异。但鉴于网游对职业丰富程度的要求，这也是没办法的事情。P



当社交游戏离开社交

当大量MMORPG悄然从客户端转移到网页上，当卡牌类网游在移动平台上蜂拥而至，不免让人感叹，3年前还叱咤风云的农场经营类游戏看起来已经过气了。但事实并非如此，当泡沫破灭，大浪淘沙，留下的就只有精品，并且这些精品已经发生了一些有趣的变异。

■晶合实验室 Oracle

在上一期中旬刊的《CoC，细节造就奇迹》一文里，我分析了Supercell当红产品《Clash of Clan》的成功原因，结尾曾这样写道：

“Supercell一直在贯彻这样一种理念：如果你制作的是免费增值游戏，那就要确保它真的免费——不要损害那些非付费玩家的游戏体验。

这一理念，也延续到了Supercell的另一款游戏——《Hay Day》里。”

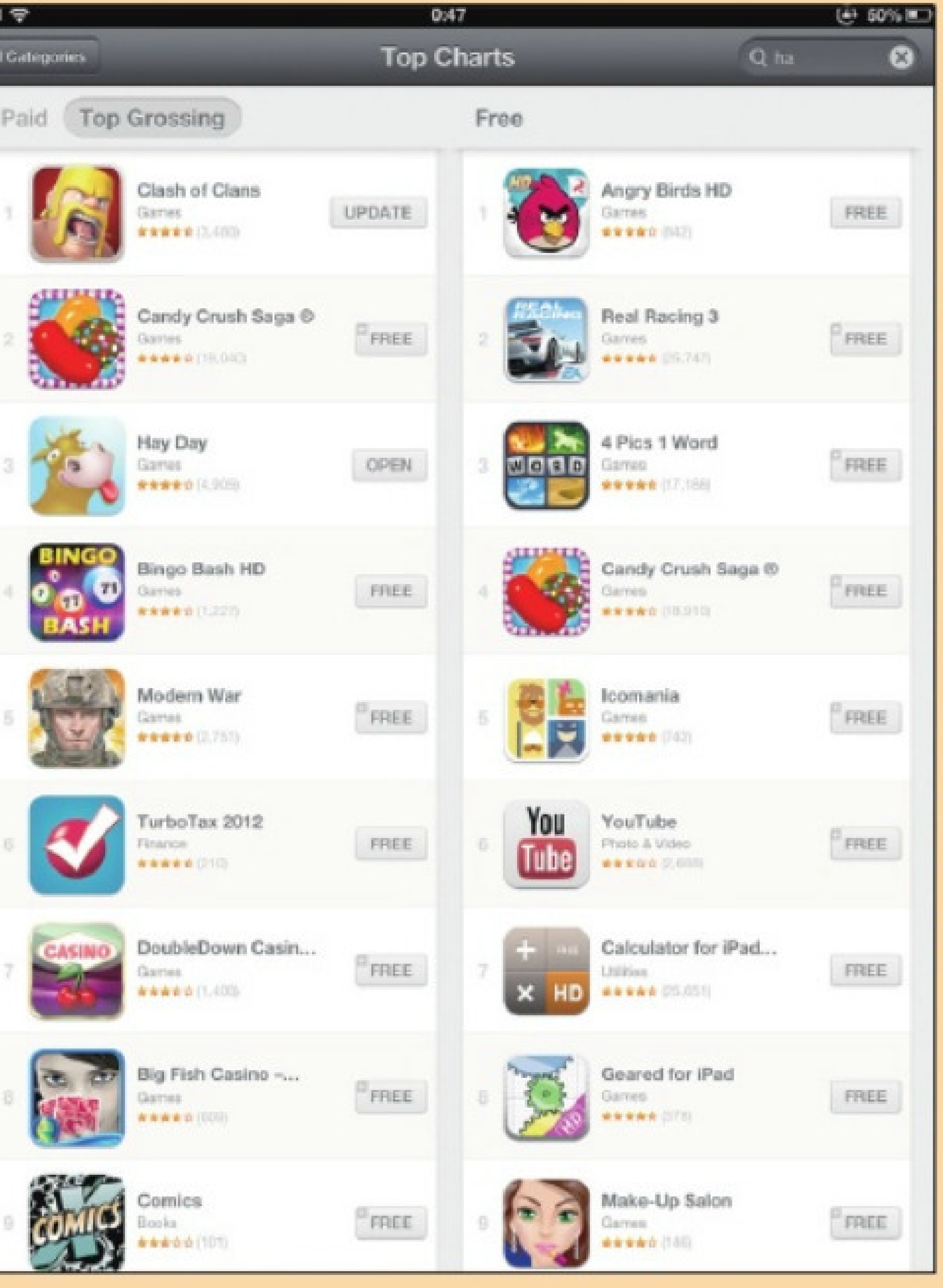
当时限于篇幅，整篇对《Hay Day》的叙述只有寥寥数笔——事实上，整个国内互联网对《Hay Day》的报道都少得可怜，仅限于常规评测和攻略。鉴于CoC的成功光环太过耀眼，《Hay Day》通常会以陪衬的角色出场，比如介绍CoC时顺便提一下这个同门师兄，类似这样：“CoC的开发公司Supercell在移动平台的月收入超过EA，该公司仅有两款游戏，另一款是《Hay Day》。”你瞧，从语气上就给人一种无足轻重的感觉。但另一个事实是，《Hay Day》目前长踞美区收入榜前五名，绝对算得上Supercell的中流砥柱。此前与这款游戏竞争的有EA的《辛普森一家》，类型相似，在年初还不相上下，但现在已经跌到10名开外。在国内，《Hay Day》的成绩看上去不那么抢眼，目前在50名左右徘徊，但值得我们注意的是，在国内农场经营类游戏过气后，《Hay Day》是唯一一款打进收入榜前100名的此类游戏，而且没有任何汉化。正如上文所说，《Hay Day》之所以能取得这样的成绩，靠的依然是Supercell“体验至上”的理念。随着CoC的成功被不断传诵，国内外出现了一大堆相关的分析文章，却对《Hay Day》视而不见，不能不说是一个遗憾。因此，下面这篇文章会逐一探讨《Hay Day》在农场经营类游戏大潮已退的情况下，是凭借哪些特性再次吸引住玩家的。

没钱没友，寸步难行

按照惯例，我们先来介绍一下《Hay Day》是一款怎样的游戏，这部分没什么好说的，它的游戏类型就足以说明全部的游戏内容——农场经营。你需要种各种庄稼，养各种动物，用基本农牧原料制造商业产品，通过贸易变现，再建造更多的工坊，生产更丰富的产品，拿去卖钱，周而复始。这就是《Hay Day》的基本运作逻辑，一个4年前便已被人玩烂的理念。或许过于休闲和过气的游戏主题是很多人忽视《Hay Day》的主要原因。但Supercell就是这样一家公司，当我抱着将信将疑的态度进入游戏，很快便惊讶地发现他们将“农场经营”这一烂俗的题材做得如此有想法，直至构建出了一套与同类游戏截然不同的玩法。

要想知道《Hay Day》的独特之处，就要了解此类游戏

（左图）App Store美区收入榜的前三名，有两个位置被Supercell占据
（上右图）第一眼看上去，《Hay Day》是一款标准的农场经营游戏
（下中图）“枯萎”是偷菜游戏的点睛之笔
（下右图）有“辛普森”的品牌效应和厚道的汉化，但《辛普森一家》还是无法与同类的《Hay Day》抗衡









的主流机制，这得从社交游戏兴起的标志——《FarmVille》开始说起。你可以把这款游戏当作国外版的偷菜游戏，国内众多“XX偷菜”基本都由此而来。以现在的眼光来看，偷菜游戏的内容是极为贫乏的，但这类游戏建立了一个直观的“重返游戏机制”：你投入了一定成本（种子），如果你及时重返游戏，就会得到远超成本的回报，否则就会面临风险（作物枯萎或被别人摘走）。之所以有数以亿计的人乐此不疲地在这种单调的游戏上耗费大量时间，就在于这种微妙的投资心理。

但偷菜游戏的玩法毕竟太简单，来得快去得也快。于是《FarmVille》的开发商Zynga推出了玩法更复杂，且更具黏着性的《CityVille》。这款游戏在国内的中文版就是《星佳城市》，在保留基本种菜元素的基础上，增加了“城市模拟”玩法，提供了商业、地产等经营元素。但这些都是次要的，重点在于，Zynga推出了升级版的“重返游戏机制”，即能量系统。此系统是典型的反向思考的产物，为了鼓励玩家频繁上线活动，秘诀恰恰在于限制玩家的活动：你的每次行动都会消耗一点能量值，耗完就啥都干不了了，只能等能量条每5分钟一点慢慢往回涨。由于可互动元素的增加，一般来说，你当前能进行的互动始终都大于你的能量点数。而能量值的上限很低，这意味着你不能一次憋大量能量再一口气做完所有的工作。相比传统偷菜游戏动辄十几个小时的等待时间，能量系统的引入，让社交游戏的黏着性大大加强了，因此迅速普及到其它游戏里。

抛开玩法、题材等诸多外部因素，社交游戏的本质，是人与人之间的交互，这类游戏在诞生之初只有一个目的——利用玩家的社交圈，尽可能地扩大受众，因此“互动”和“扩散”是必不可少的两大思路，而且前者的实质作用是给后者铺路。早期偷菜游戏的互动仅限于“偷”和“帮”，比如到好友家偷点西瓜，顺便除个草什么的。到了《CityVille》时代，游戏淡化了容易给人带来挫败感的“偷”，强化了“帮”。玩家访问好友的城市，帮好友收菜，收房租或者接送游客，可以不同程度地获得货物、能量、金钱和经验值等，此为“互动”。但在另一方面，玩家对单一好友的互动操作是有限的。通过这些系统上的限制，来促使玩家感到“跟我一起玩的还不够多”，进而邀请更多好友，此为“扩散”。

由于社交游戏本身玩法单薄，APRU值低，盈利需要建立在大量的用户基数上，因此这种扩散是刻在社交游戏骨子里的。对于扩散的渴求有时甚至会强迫玩家邀请更多好友，比如一些建筑必须要多名好友帮助才能正常运作。比较典型的是在《CityVille》里，当玩家能够建造属于自己的市政府时，就必须“雇佣”朋友或邻居来管理，或者花钱（充值）雇佣NPC来实现相同的效果。换句话说，如果一个玩家的朋友很少，又不想花钱，那么就很难继续玩下去。即使这些玩家不再玩这款游戏了，Zynga也希望他们能够邀请朋友，或者告知朋友这款游戏的存在，为Zynga带来一些潜在的玩家。于是你会看到，在上手阶段，“分享”“邀请”的提示

见缝扎针地出现，处心积虑地让你拉拢别人，已经多到影响游戏体验的地步——你需要关掉一次又一次弹出的“分享”窗口，一个不留神就会发出推广信息。

上述的几大要点，构成了社交游戏的基本运作模式：用多种提高黏着度的设定确保玩家频繁重返游戏，再依托社交平台，经由玩家的社交网络进行病毒式推广。这一模式促成了几年前网页社交游戏的大爆发，到2011年初，《CityVille》的月活跃人数一度突破一亿。此时的大部分社交游戏是基于人与人之间的社交关系上的，人们对这种形态已经习以为常。但事实上，基于社交关系上的游戏交互关系并不稳定。正是这种不稳定，造成了近年来游戏行业最大的泡沫，并在短短一年内破裂。玩法最薄弱的偷菜类游戏没落得最快，《FarmVille》从8300万的月活跃用户跌倒不到3000万，只花了半年时间。这里我们将不稳定的原因暂且放到以后讨论，先将焦点转向被晾了很久的本文主角——《Hay Day》，如今可算是农场经营类游戏的逆市，时代的宠儿是新一代游戏类型，比如卡牌游戏，在这个前提下，《Hay Day》依然能在收入榜上爬到让人羡慕的位置，到底是因为哪些与众不同的特性？

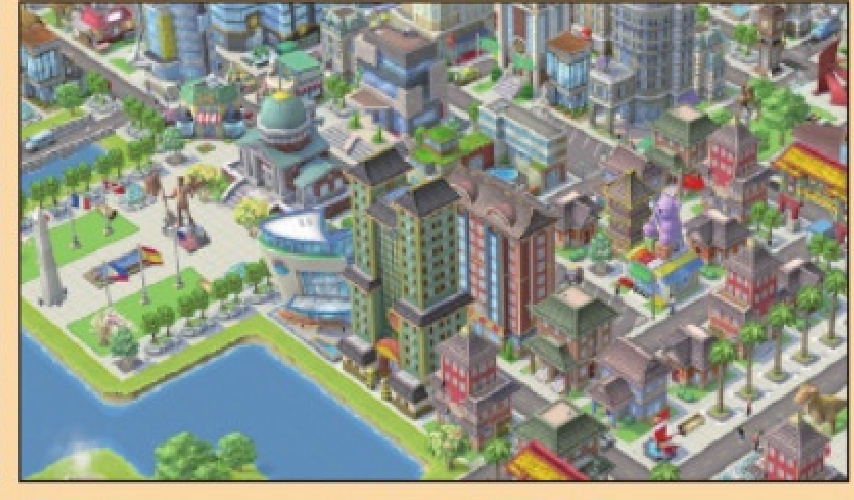
不靠好友不花钱

与传统社交游戏的强扩散性比起来，《Hay Day》几乎是反其道而行之的。游戏里没有任何“邀请/告诉好友”之类的分享按钮，你最多只需要导入一下现有的人际关系，比如Facebook。作为国内玩家，你知道我对此是望洋兴叹的。然而在缺乏好友的前提下，我依然能顺利玩下去，并没有感受到多少不便。可以说，作为社交游戏的《Hay Day》，其最大的魅力正是良好的“单人”游戏体验。看上去有点费解，《Hay Day》的确是一款货真价实的社交游戏，你经常需要跟其他玩家发生互动。但这种人与人的互动并非建立在有限的社交关系上，而是被一种更自然的逻辑驱动着。

《Hay Day》的游戏内容可以大致被分为本地和网络两部分。本地部分有点类似《疯狂农场3》，你会接到一些系统派发的订单，将农场生产的各种产品装上卡车运走，过一会就能换回一卡车钱和经验。这个“生产-贸易-升级”循环是自给自足的，完全无需外部资源介入。说白了就是一个变相的任务系统，在同类游戏里并不鲜见，但网络部分就有趣了。每个农场都安置了一个小卖部和邮筒，玩家可以将多余的商品放到货架上出售——但我没有好友，卖给谁呢？这时候就该邮箱出场了，每隔几分钟，玩家的邮箱里就会出现一份新的报纸（广告）。翻开报纸后，会随机刷出其他玩家刚上架的产品，当然你也能给自己小卖部的商品打广告，并出现在其他玩家的邮筒里。点击广告上的任何产品即可访问卖家的农场——倘若你对他们的商品感兴趣的话。

任何玩过《Hay Day》的人都有这样的体会：小卖部和邮筒是维系你与整个世界的纽带。通过随机投递到你邮筒里的广告，你无需任何好友列表便能访问全世界任何玩家的农场。即便你对他们的商品毫无兴趣，依然能随意点击某个商





（上左图）《CityVille》发布后迅速成为了Zynga的支柱产品

（上右图）但画面更好，玩法更多的《CityVille 2》没能复制一代的成功，很快被Zynga停运，这种结果与产品模式和当时的大环境有关

（下左图）在《星佳城市》里，“邀请好友”这4个字生硬地杵在画面下方的显眼位置

（下右图）当你玩《星佳城市》时，游戏会不厌其烦地弹出这样的提示





品，进入到他们的农场里，寻找一些有利于自己的东西——在一段时间内货架上只有一组产品能免费打广告，你往往会在别人家里发现一些不曾上过报纸的好玩意。有时候还能施以援助，这对双方都有好处。这是一种广义上的互动，因为你面对的是除你以外的全部玩家，你不知道下一次打开报纸会看到什么广告，因此能保持持久的新鲜感。而对单独玩家来说，这也是一个极其友好的设定。我每次寻求帮助，都会迅速得到援手，因为一个有诚意的广告就能请来大量玩家。回过头来看以《CityVille》为代表的社交游戏，我们会发现游戏里的社交互动非常有限，你只能与自己的好友互动，纵然有一亿活跃用户，与你何干？你依然处在那个可怜的小圈子里。更可笑的是，这些互动多为系统强制，对方并不真的需要你帮助，你只不过在执行“帮助”的“日常”，获得对应的奖励而已。一种是系统强制的设定，一种是应玩家需求而产生的互动，相较之下，高下立判。

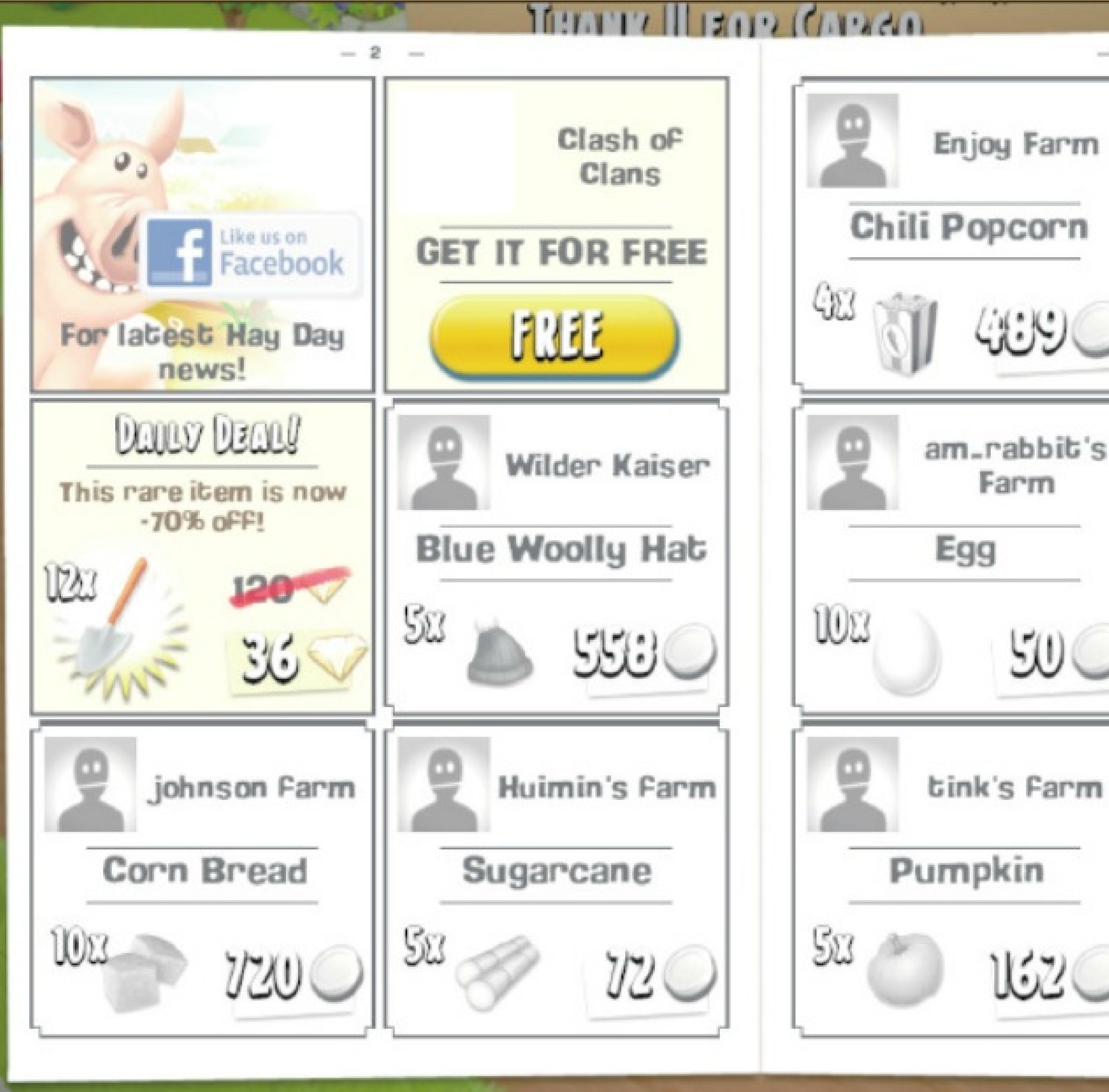
《Hay Day》的这种社交状态很容易让人想起《Clash of Clan》，这两款游戏的玩家互动都有指向性弱、随机性强的特点，最重要的是，你完全不必担心没人和你一起玩。或许这就是Supercell的理念，前面说过，基于社交关系上的游戏交互关系并不稳定，而Supercell在这两款游戏里做的一切，都是为了保证在脱离社交关系的前提下，依然能有足够的玩家交互。一方面，我独自一人经营着农场。另一方面，我与外界保持紧密接触，不仅要出售商品，购入原料，还有大量的操作需要别人帮忙。这一切进行得非常自然，当我再次进入游戏后，往往会发现货架被一扫而空，枯萎的果树已被匆匆过客浇了水，港口的货船也堆满了好心人的捐赠，正等着扬帆起航。

最后，在免费玩家的体验方面，《Hay Day》做得甚至比《Clash of Clan》更好。在其它社交游戏里，免费玩家和付费玩家之间通常有一条明显的分界线。在偷菜类游戏里，付费种子比免费种子的收益多一个数量级，在《CityVille》里，付费建筑的增益效果和免费建筑一比就是云泥之别。更别说国内版还有黄钻之类的特权，更是让两种玩家泾渭分明。对国内的游戏市场而言，这种结果是必然的，不突出特权，如何能体现付费玩家的优势，如何让他们心甘情愿地付费？但在《Hay Day》里，免费与付费差距再一次被归结到“时间”上。花钱只会让你快一些，并不会带来额外收益。游戏里同样提供了一些收费的装饰建筑，但也只是装饰而已，并没有实际效果，我们能将其看做是“付费个性化定制”，这也是欧美免费游戏常用的策略。虽然在这里《Hay Day》使用了一些小动作：货船贸易的时限让玩家情不自禁想要花钱加速生产；升级零件的掉落概率经过了刻意调整，仓库升级需要3种零件，总有一种掉落特别低，诱导玩家去充值购买。但合理运用广告和求援设定，这些差距都是可以抹平的。虽然《Hay Day》的思路是“没有好友也能玩”，但这并不意味着游戏不鼓励添加好友，相反，那怕只有一名好友，都会在贸易和掉率方面得到极大的互补。这同样是巴不得让你添加100个好友的社交游戏所难以企及的。

（上左图）《Hay Day》拥有精致且丰富的画面细节表现
（上右图）报纸广告具有鲜明的拟物化风格，这种风格在《Hay Day》的细节上都有体现
（下左图）国内社交游戏标准的VIP特权，刻意在玩家群里制造鸿沟
（下中图）其他玩家通过广告顺藤摸瓜，到我家为枯萎的红梅浇了水
（下右图）小卖部和邮筒仿佛一扇窗户，将所有玩家联系到一起











潘达利亚大陆的雷霆

3月1日早晨，上海浦东下着细密的小雨，本刊记者赶往位于张江科技园的暴雪中国分部，参加了对《魔兽世界》开发团队首席战斗设计师Ion Hazzikostas的视频采访会，对《魔兽世界》5.2版本《雷神再临》制作团队的副本、战斗设计理念进行了探讨与了解，本文为采访实录。

■本刊记者 海参崴渔夫

Ion于2008年夏天离开华盛顿特区的一家律师事务所，加盟暴雪娱乐，当时他的工作职责涉及游戏内Boss设计、不同职业的设计与平衡，以及维护《魔兽世界》的成就系统。目前他的首要任务是负责并监督地下城和团队副本内容的制作，采访从Ion熟悉的副本战斗领域开始。

Q： 目前WoW的Boss战都是有规律可循的，无法避免重复体验和乐趣递减。未来是否会有一些颠覆性的设计，为战斗增加一些不可预计的变化？比如加入一些PvP元素，或者角色、技能暂时互换——如治疗变坦克，坦克变治疗，还有类似卡拉赞国际象棋那样，让玩家能自主选择所扮演的角色？

A： 我们意识到了这一点，在这方面的工作一直没有停止。某种程度上我们已经加入了一些随机元素，比如在一场Boss战中Boss会施放什么技能——包括会导致团灭的那一类，并不是都能完全被玩家所预知的，因此并不是每一场Boss战都是一模一样的。当然说实话，我们也不希望随机性过重，从而进入另一个极端。我们不希望玩家每次在碰到同一个Boss时战斗毫无规律可循，这不是一个好体验。

不同职业打到一半互换能力，这听起来挺有趣，但我们的基本想法是，如果一个玩家选择了这个职业，那一定是想玩这个职业的。如果在激烈的战斗中突然与另一个职业的能力对调……每个职业都是完全不同的，我认为这会给玩家的游戏体验带来负面影响。卡拉赞国际象棋是个成功的设计，在未来副本中，我们会考虑加入这种类似的非传统打法，从而让整个游戏变得更加有趣。

Q： 在5.1版本中，魔古山宝库4号Boss的随机性很大，最后通过补丁将顺序固定，暴雪是否认为这样的随机性不是很合理？

A： 其实这并不是一个难度问题，而是我们观察玩家的体验和玩法后做出的决定。有不少玩家在打这一战的时候，发现这个顺序不是他们想要的，觉得这顺序会让他们感到不舒服，就会重置这场战斗，直到变成他们想要的顺序为止。我们原本是希望这些随机性能让战斗更有未知性，更有挑战，但如果玩家需要通过这种办法绕过这个机制，那说明他们还是想要某种固定的顺序。这证明这种设计并不是很有效，至少并不是很受玩家欢迎。

Q： 此前巫妖王、尤格萨隆以及更早的凯尔萨斯王子和伊利丹，Boss战被区分为很多阶段，尽管时间上也很长，但玩家相对有动力得多。而自4.3以来，我们遇到的多是些机械重复的战斗，暴雪会不会考虑做出一些改变？

A： 对于Boss战，我们并没有一个固定的方程式或秘方去解决所有的问题。我同意你提到的巫妖王等Boss战的游戏体验，它们确实非常有趣，而对于雷神的最终Boss战，我认



（上左图）5.2中将加入新的豪猪形态灵魂兽，而且捕捉过程相当富有技巧性
（上右图）暴雪中国的大厅一侧，摆放着近几期的《大众软件》杂志
（下左图）采访中，与会记者们整理录音与资料，墙上挂着吉姆雷诺的脚踏虫子像
（下右图）雷神真身——“电闪雷鸣，大地枯槁”有趣的是，美版CG中，雷神发音是汉语拼音“Leishen”，而非ThunderLord之类的直观英文









为我们已经基本达到了这种效果——3个不同的阶段，3种完全不同的战斗体验。在你觉得不那么有趣的Boss战中，我们对长度的控制可能需要反思。将一场战斗控制在恰当的时间——比如六七分钟，或许会让玩家感到不那么重复无聊。

Q：我们注意到，在5.2版本中暴雪增加了一种新的掉落机制——雷霆掉落，它的设计初衷是什么？另外，暴雪是否有什么新的策略来刺激和复兴公会25人团的活动？

A：玩家在玩到后期的时候，之前的Boss往往已经被推了无数遍，这些Boss掉落的物品往往已经比较普及，而雷霆掉落可以增加一些随机性，让你觉得这个Boss的掉落对你还有用，而不是几乎全部被分解掉。

至于25人团这个问题，我们现在其实已经提供了一定的激励机制——特别是在中国大陆、韩国以及中国台湾地区，25人团的装等提高了8个等级。但是对于这个问题我们非常谨慎，需要拿捏平衡。我们当然希望玩家能够享受25人团，但必须让我们小心的是，过多的激励会让玩家觉得25人团必须要打——每周都必须要打，否则就像犯了什么错！在现实中，玩家会面临不少困难。找9个志同道合的朋友比找24个要简单很多。我们不想造成“一定要打25人团”的印象却又无视凑齐合适人选的难度，这反而会给玩家带来困扰。

Q：在此前的PTR中，雷电王座2号Boss赫利东前有一批小怪，他们拥有击退效果，我们参与测试的一批人都认为这是一个很酷的设定，但在新版本中击退似乎被移除了。能否考虑将鬼魂怪数量削减，而让击退效果回来？另外雷霆王座这个副本太暗了，真让人压抑。

A：很欢迎你的第一个问题。其实我们只是改变了它的作用方式，如果按照最初的模式，那么对远程职业将很不公平——施法会碰到严重困难，近战就会容易很多。至于第二个问题，其实这取决于雷霆王座相关的整个故事的基调，这就好比ICC（冰冠堡垒）——巫妖王是一个非常邪恶和阴暗的存在，那么他住的城堡，就应该是一个充满邪恶感的阴暗环境。在未来我们会考虑增加一些显得比较光明的副本，让玩家有不同的体验，但是就雷霆王座的剧情而言，副本的环境就应该是这个样子。

Q：目前对于一个满级玩家而言，艾泽拉斯90%的地区和副本都几乎毫无意义。如何能让过去的团队副本还有人刷——除了成就、幻化和小宠物之外？能否给所有的老副本增加一个当前最高等级的英雄模式或挑战模式？

A：我们已经意识到了这个问题，但是有两点：第一，以黑暗神庙为例，玩家很难凑足25人。现在常见的情况是最高等级的玩家为了幻化或是其他什么需要，带两三个帮手一路碾压过去，这跟当初开荒的体验完全不同；第二，要让老副本焕发新活力，这不是简单地增加一个英雄模式就可以的，需要考虑的问题非常多，以掉落为例，不可能设计了一个英雄模式还沿用原来属性的物品。总之这并不是简单的提升等级就可以，我们曾重置过一些五人本，实际上需要许多

新元素才能让玩家觉得不突兀。重制的工作量非常大，而我们不能偷工减料。

Q： *重制英雄本的难度和工作量太大，那么是否可以换一种思路。比如在《无尽的任务》中，玩家可以降低自己的等级陪低等级朋友打副本，那么是否可以给旧团队本开启一种类似的模式？在这个模式下，玩家打通旧副本后可以获得一定的兑换点数。这样绝大部分旧本要素都可以保留，完全不牵涉到重制工作量问题。*

A： 这是一个很有趣的点子！或许现在唯一需要克服的问题只在于如何从技术上去实现它——暂时性地让玩家降级，给予玩家一套与目前副本相适应的低等级装备——让游戏不会太难也不会太简单，与收益平衡，这些我们都需要讨论。无论如何，这确实是一个很不错的想法。

Q： *目前版本更新很快，团队副本推出太频繁，这导致了很多玩家疲于奔命。您对这个问题怎么看？*

A： 这是我们非常关心的一个问题。每次我们都会发现，有的玩家短时间内将所有应该打的东西都打掉了，而有的玩家比较倾向休闲的玩法，或者在技能上并不是太娴熟，需要更多时间来挑战副本。在5.2中我们尝试这么做——恐惧之心、魔古山宝库和永春台，它们的难度将比原先要容易10%，这样即便你属于后一种玩家，也不必在原先的难度下死磕这些副本，因为我们提供了一个更加容易通过的方式。而且你可以通过难度降低的5.1副本更轻松地完成你的传说任务，拿到橙色奖励武器。

对于副本推出的节奏，我们当然无比重视，并一直在仔细观察。如果我们现在推出5.2，那么到4月中，相信就会有玩家已经将Raid全部打完。我们需要反复权衡，以做到让高端玩家不至于无事可做，同时又让非高端的玩家满意。

Q： *我们发现暴雪似乎对副本Boss削弱得太快了！现在无论是暴雪的设计思路还是玩家的技术、插件辅助都已经很成熟，再也不会有像60年代的安其拉神庙，没有修正补丁就没人打得过去的情况。在这样的前提下，是否要让玩家自己克服困难，而不是迅速作出修改？或者说，暴雪会在什么情况下推出Hotfix呢？*

A： 对于Boss难度的调整，以前有一段时间我们是这样做的：当我们觉得某个Boss太难的时候，就会每隔一段时间进行5%的逐次削弱。然而这会导致一个问题，当玩家发现这个规律后，就可能产生依赖，他们觉得我们等等没关系，反正总有一天暴雪会将这些Boss“砍”到我们随便都能通过的程度。因为这种负面效果，从5.0以后我们就不去这么做了。我们发现，在5.1中，一旦第一个公会完成了首杀，那么后面其他有实力的公会也会顺利完成。我们在5.2中对5.1团队本进行了10%的削弱，是因为我们希望更多的玩家能够体验新的内容，否则他们又需要很长时间才能赶上。

至于Hotfix推出的时机，这里有一个特例——恐惧之心第一个Boss的英雄模式，它实在太难了，以至于对玩家的体验产生了负面影响，所以我们第二天就削弱了它，而在一般情况下，我们只会针对Bug推出Hotfix。P









（上左图）5.2新日常区域雷神岛，部落联盟分占西北角和东南角。这是一个跨服地图
（上中图）赫利东是一只被驯化的恐龙——尽管暴雪设计师竭力渲染它的凶残，但怎么看都像一只食草的三角龙……
（上右图）现场的巫妖王头盔
（下图）雷神岛可能会让人想起70级年代的奎岛——至少雷电王座的位置和太阳井很有些相似



欧美网游开发秘辛（四）

第一个图形化的网络游戏世界为《栖息地》所创，但严格地说，《栖息地》更像是一个图形化的虚拟网络社区，与我们目前熟知的MMORPG相去甚远，而此时RPG式的网游还处在MUD状态。作为首款用图形将美丽的费伦大陆呈现给玩家的网络游戏，《无冬之夜》承担起了先驱的义务——它让玩家在虚拟世界里的关系开始变得前所未有的牢固。

■北京 楚云帆

在《栖息地》进行测试的同一年里，《凯斯迈之岛》的开发团队推出了一款新游戏——《空战神兵》（Air Warrior），并交给作为老朋友兼伯乐的比尔·劳登（Bill Louden）在他新成立GEnie平台上运营。此前一年，劳登已经离开CompuServe进行创业，他说服通用电气公司（GE）的信息服务部门投资建立了一个基于ASCII文本的网络服务平台，也就是GEnie（GE Network for Information Exchange），开始与老东家CompuServe争夺用户。因为是用GE信息服务部门的服务器在夜晚的空闲时间为用户提供服务，Genie的价格相比CompuServe要低很多，价格只有后者的一半，这对早期的网络用户无疑是有着巨大吸引力的。

《空战神兵》在当时令整个游戏行业都为之震惊，在网络游戏的发展史上也值得一书。泰勒与弗林这次开发的是一款3D空战模拟游戏，支持多人联机和在线服务——3D图像、联机、在线这几个元素，无论拿出来哪一个在当时都能引起很大的关注，更不用说将三者结合在一起的游戏了。借助价格优势和劳登之前积累的人脉资源，Genie平台的运营状况十分良好，一些早期的经典MUD包括1988年的《宝石Ⅱ》（GemStone II）和1990年的《龙之门》（Dragon's Gate）都是首先在Genie平台投入运营的。

《宝石Ⅱ》是大卫·惠特利（David Whatley）创立的Simutronics公司的第一款游戏，也是一个十分著名的系列，著名军事作家汤姆·克兰西便是这个系列的忠实玩家，不过在今天，Simutronics公司的名字更多的是和他们开发的网络游戏3D引擎“Hero”联系在一起。 1990年投入运营的《龙之门》则发明了第一款包月计费游戏马克·雅各布斯开发的，其原型正是他的第一款游戏《阿拉达斯》。这同时也是运行时间最长的收费网游之一，从1990年春一直运营到2007年夏。

尽管《栖息地》为网络游戏的图形化做了很多的尝试，但是受制于当时的技术条件以及网络带宽，在很长一段时间内，以《宝石Ⅱ》《龙之门》为代表的MUD依然是网络游戏的主流，直到一款游戏的出现才让这一情况有所转变，这款游戏就是《无冬之夜》——世界上第一款真正意义上的图形化MMORPG。

无冬之夜，抱团取暖

■游戏：无冬之夜 ■开发：Don Daglow ■发行：Stormfront Studios/AOL ■时间：1993

国内玩家熟悉这个名字更多的可能是因为BioWare在

2002年开发的那款RPG，但是这里我们所说的并不是那款游戏，而是在1991年Stormfront Studios开发的网络游戏《无冬之夜》。如果说双方有什么共同点的话，那么就是这两者都是基于龙与地下城规则开发的。

《无冬之夜》的运营商便是《栖息地》的运营商Quantum，此时它已有了更加响亮的新名字——美国在线（America Online），也就是后来的AOL。《无冬之夜》的开发商是坐落于加利福尼亚州圣拉斐尔的Stormfront Studios，他的创始人丹·戴格劳（Don Daglow）是电子游戏发展史上一位至关重要的人物，是游戏领域的先驱：他在1971年18岁时做的第一款游戏《棒球》（Baseball）是电脑上的第一款体育游戏；1972年开发的《星际迷航》（Star Trek）是当时美国校园里最火爆的游戏之一；1975年开发完成的《地下城》（Dungeon）是电脑上第一款RPG游戏；1982年开发完成的《乌托邦》（Utopia）是电脑上的第一款模拟游戏；1989年开发完成的《量子空间》（Quantum Space）是世界上第一款以电子邮件为玩法雏形的游戏；1992年开发完成的《要塞》（Stronghold）是第一款3D视角的即时策略游戏……世界上第一款图形化MMORPG的《无冬之夜》，也只是他众多成就中的一个罢了。

1988年，戴格劳离开EA创立了Stormfront Studios（公司最开始的名字是Beyond Software，1991年改名Stormfront Studios），自主开发游戏。作为第一款棒球游戏的开发者以及著名棒球经理人托尼·拉鲁萨的好友，戴格劳在自己公司的第一个项目是一款棒球游戏《托尼·拉鲁萨棒球》（Tony La Russa Baseball），随后Stormfront开始为AOL开发游戏，完成了以电子邮件为主要玩法的《量子空间》，在AOL运营后异常火爆。

同样在1988年，SSI与DnD系列出版商TSR合作，推出了“金盒子”系列游戏，使用DnD规则和SSI自家引擎开发，在20世纪80年代末到90年代初风靡一时，诞生了很多优秀的作品，引领了RPG复苏的风潮——《无冬之夜》就是在这样的环境下使用“金盒子”引擎开发的网络游戏。

1989年，在通过前两款游戏让新公司站稳脚跟后，戴格劳将目光投向日渐火爆的“金盒子”系列游戏市场，计划与SSI合作使用“金盒子”引擎开发一款DnD规则的RPG。由于已经为AOL合作开发过有网络服务架构的《量子空间》，戴格劳计划把开发中的这款游戏做成网络游戏并加入图形模块，但此时光靠Stormfront的力量是很难实现的，于是戴格劳赶赴AOL、TSR以及SSI这3家公司展开商谈，经过多次会议终于说动3家公司达成合作开发计划——SSI协助进行“金盒子”引擎的改进，TSR进行DnD规则的设定，AOL提供在线服务的支持，戴格劳与他的团队主力进行游戏的开发，《无冬之夜》项目就此启动。18个月之后，也就是1991年的3月，游戏完成开发。

《无冬之夜》的背景建立在TSR当时最受欢迎“被遗忘的国度”之上，这一设定是DnD资料最丰富、设定最完整的战役背景，也是RPG史上最有名的架空世界，同时期“金盒





（上左图）《空战神兵》的游戏画面
（上中图）《无冬之夜》的游戏主界面，冒险者与怪物的对抗
（上右图）凯斯迈公司开发的《空战神兵》是一款支持联机的3D空战模拟游戏
（下图）大卫·惠特利至今还活跃在网络游戏领域

（上左图）《无冬之夜》的人物创建界面
（上右图）《无冬之夜》开发商Stormfront Studios的创始人丹戴格劳是电子游戏发展史上一位至关重要的人物
（下左图）1989年10月，Quantum改名美国在线（America Online），也就是后来的AOL
（下右图）危机遍地的城外







子”系列的RPG也大都是基于这个设定开发的。费伦大陆是“被遗忘的国度”中的主要事件发生地，《无冬之夜》的故事发生地就在费伦大陆西北角的绝冬城，该城得名于穿城入海的暖水河。戴格劳曾表示之所以选择这个区域作为游戏事件发生地，主要就是因为这个地区包含丰富的地貌特征：冰雪覆盖的贝伦山，一望无际的绝冬森林，自北向南入海的绝冬河，美丽如画的绝冬城和海港……这让游戏的图形化显示不会很单调。

以今天的角度看，《无冬之夜》的界面和画面可以说是极其粗糙。但在当时的技术和网络条件已经是十分亮丽的表现了。与之前MUD枯燥的文本命令行相比，《无冬之夜》所使用的图形用户界面支持当时的几种主流图形显示卡，在视角效果上与当时的单机RPG不相上下，因此吸引了一些对DnD和在线游戏感兴趣的玩家。除了作为特色的网络服务之外，《无冬之夜》其实也允许玩家在离线模式下进行游戏，只是无法保存人物的等级和属性。

《无冬之夜》是一款标准的DnD规则的RPG，游戏人物拥有6个基本属性以及血量、护甲、行动点数、负重等DnD基本属性，玩家创建人物时可以选择性别、6个种族、6种职业、3个阵营中的全部9条路线（如守序中立、混乱邪恶等），自由度十分丰富。在系统设定上，《无冬之夜》对后世网络游戏最大的影响是它引入的PvP系统和公会系统，这两个系统都成了今天MMORPG的标准配置。

严格来说，PvP系统第一次在网游中的亮相并不是在《无冬之夜》中，而是前面提到的MUD《宝石Ⅱ》，它让玩家与玩家之间也可以互相攻击，改变了之前只能与怪物作战的单调游戏方式。但当时的PvP不存在安全区，即便在城镇之中也可以攻击其他玩家，使一些玩家在游戏中失去了安全感。《无冬之夜》的PvP经过几次调整后，最终形成了一套比较合理的规则：游戏区域被分为安全区和非安全区，以保护一些不希望参加PvP的玩家。

公会系统由玩家的PvP行为催生。当玩家的PvP行为愈演愈烈后，一些玩家不得不结伴行动以保证自身在PvP区域的安全，这也是公会的雏形。很快，一个名为“混沌公会”（Guild of Chaos）的组织在游戏中出现并四处破坏。为了对抗该组织，有人组织了一个名为“王国十字军”（Crusaders of the Realm）的公会。很快，《无冬之夜》里如雨后春笋般出现了大大小小的各种公会，每个公会都有自己的章程和入会要求，这些公会的活动也成为了游戏中的主要社交行为。

从网络游戏的社区性来讲，公会的出现有着很大的意义，它将原本松散的玩家聚集到一起，一方面让玩家体验到更多与现实社会不同的人际关系，加强了玩家之间的联系，让社交行为变得更有意义。另一方面，公会自主进行的活动成为了游戏稳定运营后的主要驱动力，成为维持在线人数的一个重要原因。

在1991年登陆AOL之初，《无冬之夜》只有50名游戏玩家在线，几年后同时在线人数达到了500人，晚间的最高在线曾经达到过2000人。不过随着网络游戏技术的发展和更多新

游戏的出现，《无冬之夜》在玩家中的竞争力也日渐下降，于是AOL在1997年7月18日停止了游戏的运营。截止到停运当日，《无冬之夜》的付费用户数量达到11.5万名，在最后一年仍然为AOL贡献了上百万美金的收入。

2008年，由于在网络游戏开发领域起到的先驱作用，《无冬之夜》和《无尽的任务》《魔兽世界》3款游戏一同被授予第59届科技与工程艾美奖中的网游开发奖项。代表《无冬之夜》领奖的丹·戴格劳发表获奖感言：“这些游戏不仅是一种娱乐，他们创建了一个虚拟的社会，加深了人与人之间的关系。它们与历史上那些伟大的文学著作，激烈人心的电影作品和榜样性电视节目一样已经深深地影响着人们的生活。”

对于《无冬之夜》的许多玩家来讲，这款游戏是他们接触的第一款网络游戏。建立一个虚拟人物进入虚拟的奇幻世界，与各种怪物作战，与网络上的其他玩家交互，加入公会参与活动等经历都足以让他们终身难忘，很多人的生活也被游戏所改变。当1997年AOL宣布关闭《无冬之夜》时，愤怒的玩家组成了无冬玩家协会，在论坛发起请愿书，给做出决策的AOL首席执行官史蒂夫·凯斯（Steve Case）发送邮件抗议，甚至聘请律师寻求法律援助：玩家们认为AOL单方面关闭服务器的决定违反了合同。

一名叫做吉尔·罗宾逊（Jill Robinson）的玩家曾在论坛上写道：“在AOL的所有产品里，只有《无冬之夜》才是真正的精品。这款古老的DnD游戏，有些人已经玩了6年了，但AOL像扔垃圾一样抛弃了这些忠诚的玩家。”对于吉尔·罗宾逊来说，《无冬之夜》不仅是一款伟大的游戏，也是她与未婚夫爱情的见证：二人正是在游戏中相识并最终相爱的。

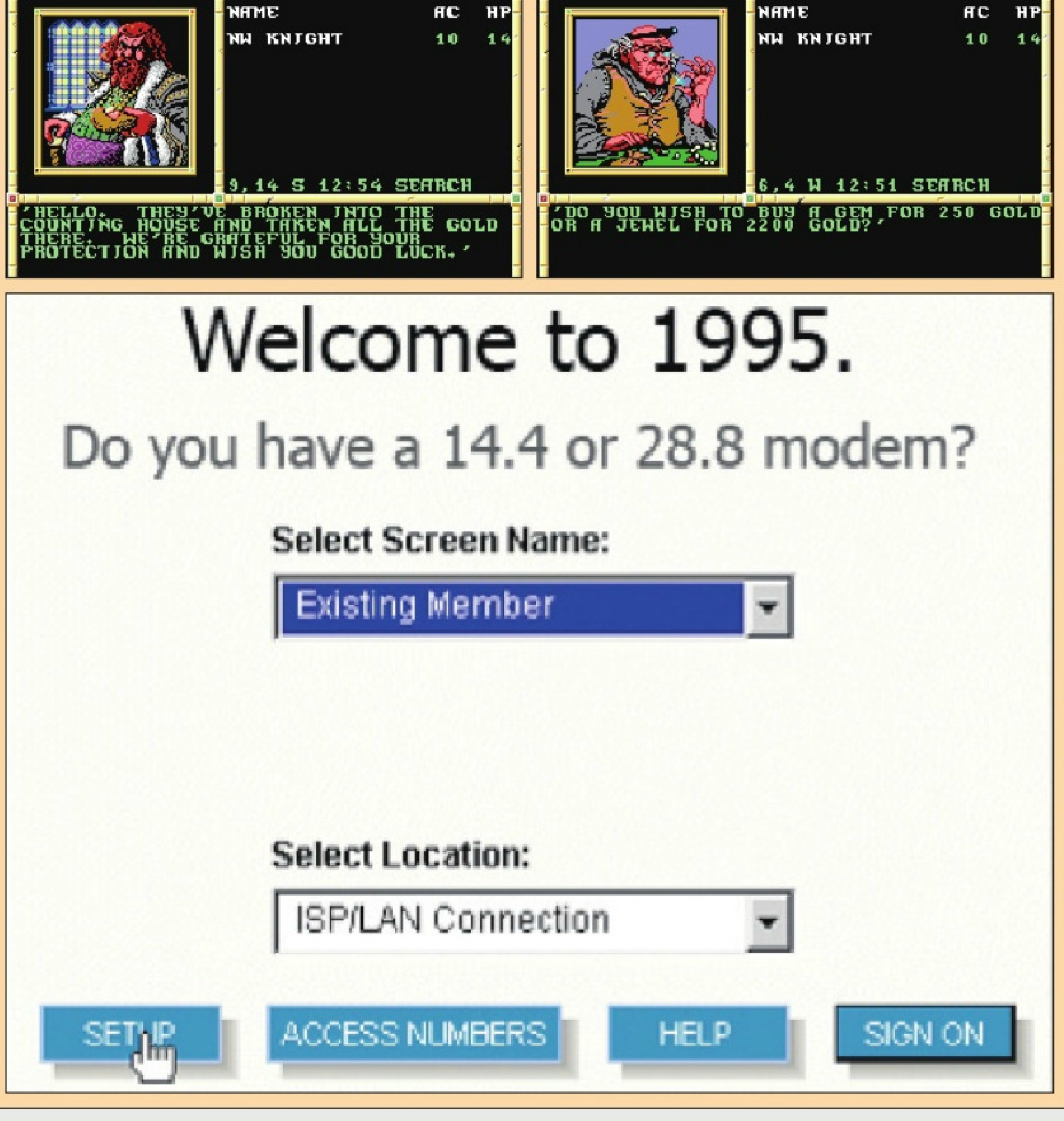
一款伟大的游戏，就此消亡在历史的车轮下，但它留下的遗产却一直影响网络游戏到今天。

启示：游戏内容的开发与玩家的消耗

相较于单机游戏，网络游戏最大的不同就在于玩家与玩家之间形成了一种互动。初期这种互动是比较散乱无序的，因此公会应运而生——我们可以看到，在《无冬之夜》所处的网络游戏发展的雏形期，公会因为玩家需要游戏中的安全感而诞生了，志同道合的玩家汇集在一起成立了公会。公会的出现将原本散乱的玩家汇集在一起，从而有了长期的协作与对抗，人与人之间的交际也变得更加有意义。

除了自身的诉求之外，公会为了维持自己的活跃与生命周期，也会自发地组织各种活动，这给游戏运营商在内容上的不足提供了有益的补充。即便游戏的内容已经消耗，玩家也还会因为公会组织的活动和人际关系产生的羁绊而继续留在游戏里，这是官方行为无法做到的。P

下期预告：上世纪90年代是互联网初步兴起的阶段，网络游戏作为一个新兴娱乐产品，非常容易在高昂宽带费用的前提下引起普通用户的注意，同时也获得了资本的青睐。在下一期里，诸如AT&T和雪乐山这样的大型资本都开始对网游抛去了橄榄枝，尽管它们在这条路上走得并不顺利。





（上左图）NPC给了你一个任务
（上中图）在商店购买珠宝
（上右图）《无冬之夜》的游戏封面
（下图）在《无冬之夜》运营之时，AOL是美国最主要的网络接入服务商

2013世界电竞格局前瞻

2012年对全球的电子竞技爱好者和从业者来说，都是这项运动，或者说产业诞生短短十余年来最热闹乃至疯狂的一年。不论是游戏的发展壮大，产业的成熟进步，还是参与群体和观众的增长，都是前所未有的。2013年的全球电竞赛事已经拉开序幕，我们也能从过去的故事里，窥得这一年世界电子竞技的新格局。

■晶合实验室 digmouse

在2011年之前，没有人想到Riot Games能够在短短两年内用《英雄联盟》登上世界电子竞技的舞台，并以极快的速度成长为这个舞台上不可忽视的力量。如果说2011年的《英雄联盟》还只是一个刚刚开始夺取市场份额的竞争者，那么在2012年，这个竞争者已经成长为了一个巨人。

新的霸主

全球500万同时在线玩家、第二赛季总决赛110万人同时在线观看、观看人数超800万、常年占据Twitch.tv直播与观众数第一，这些数字足以证明《英雄联盟》在全世界范围内的火爆。究其原因，免费游戏是一方面，频繁的更新、较低的硬件和上手门槛、简单而成熟的商业模式也不可忽视。《英雄联盟》并不是DotA的继任者，或许“羊刀”Steve Feak最初的目标是将DotA这张地图实体化，不再受《魔兽争霸Ⅲ》地图编辑器的限制，但如今《英雄联盟》已经在实质上超越了它的精神前作。

在如此巨大的市场占有率和惊人的关注度之下，Riot的未来目标也随之水涨船高。已经开始的第三赛季带来了一个全新的排位赛系统，采取了类似《星际争霸Ⅱ》的联赛分级体制，而游戏自身的平衡性与体系也进行了非常彻底的修改。而在第二赛季总决赛的成功之后，伴随《英雄联盟》在全球范围内的火爆，赛事方面Riot也在全球范围举行了分大洲和区域的联赛制比赛League of Legends Championship Series（LCS），性质接近暴雪在去年举办的World Championship Series，每周常态化的赛事与转播带来的观众人气自然不用说。

但《英雄联盟》的上升趋势和作为电子竞技项目的持续性目前来说仍然难以确定。首先，对玩家而言，相比传统RTS和正统DotA更休闲和轻松的难度是一件好事，玩家数量足以证明这一点，但和DotA等MOBA游戏一样的问题在于，《英雄联盟》作为观赏体育（Spectator Sports）对普通观众来说并不友好，100多个英雄、近千种法术、近百种物品加上没有非常明确的游戏流程体系，缺乏游戏知识的普通玩家和门外汉观众可以说是“完全看不懂”，当然这是MOBA这个游戏类型所需要共同面对的问题，也可以说是这个类型天生的劣势之一。

另外一个问题同样是MOBA游戏的通病：糟糕的社区氛围。DotA以上手难度高，学习曲线陡峭著称，《英雄联盟》尽管难度有所降低，但这一方面没有明显的改善。不仅仅是游戏自身对新玩家并不友好，对老玩家群体同样如此，

而很低的门槛带来的玩家群体低龄化更进一步恶化了社区的氛围，Riot对这一点有所意识，频繁地出台措施惩罚游戏内行为和语言不端的玩家，但其实际成效非常有限，包括很多《英雄联盟》玩家在内的众多玩家以一种半偏见半戏谑的口吻称其为“小学生游戏”，这多种因素导致《英雄联盟》在公众玩家群体中的形象，并不符合其在商业和竞技层面取得的成功。

最后一个相对较小的问题，则在于Riot自身。纵观《英雄联盟》进入Beta至今的近4年时间，Riot在技术层面并未对这款游戏做太多改进，客户端结构和功能上的改进远不如英雄的增加和游戏体系的改进，开放给玩家的观战功能从2010年正式投入开发，直到2012年才正式上线，而《英雄联盟》更是所有主流竞技游戏中唯一一个不具备官方录像功能的，从长久来说，这并不利于它作为竞技游戏发展，似乎也不太符合其世界第一的地位。录像系统尽管即将在近期进入测试，应该能在年内上线，但相比它的竞争对手们，Riot在这方面的作为有些令人失望。

但抛开这些问题不谈，《英雄联盟》的玩家数量已经空前绝后，可以预见的是，在2013年，《英雄联盟》在世界电子竞技格局中的领军地位是难以撼动的。

暴雪想明白了吗?

在《英雄联盟》接管世界电竞之前，暴雪和它的RTS阵容占据着电子竞技的金字塔顶端，《星际争霸》将电子竞技带入主流视线，《魔兽争霸Ⅲ》在战略中加入了个人英雄主义，更孕育出了DotA和MOBA这个全新的游戏类型，《星际争霸Ⅱ》则接过前辈的大旗，重燃起了传统RTS竞技的战火。

随着次世代游戏的不断到来，传统RTS这个游戏类型却在不断地走向衰落，最近数年质量上乘的一线RTS大作不过“战锤40K”系列、“英雄连”系列、《最高指挥官2》加上《星际争霸Ⅱ》等区区数款，而这其中具备进入电子竞技行列潜力的仅有《星际争霸Ⅱ》，暴雪对这块蛋糕的执着和传统的力量不可小视。

同样，随着次世代游戏向休闲化和娱乐化的转变，主机游戏占据了世界游戏产业的大半壁江山，PC游戏的式微中，传统RTS这个极为古老的游戏类型也不再光鲜，相比易于上手的射击游戏、动作游戏和移动游戏，门槛和学习曲线高得多的传统RTS不再是现代玩家的重心，《星际争霸Ⅱ》要如何在这样的困局中杀出一片属于自己的领地，是暴雪必须考虑的问题。

纵观《自由之翼》时代的“星际2”电子竞技，它和《英雄联盟》完全是硬币的两面：作为观赏体育，“星际2”的受众之广泛是不可比拟的，传统RTS在观赏性上的巨大优势让很多对“星际”并不了解的玩家也可以从屏幕上大军的交战中寻找对抗的美感；反过来，“星际2”高得多的上手难度和1v1对战的孤独与心理压力，使得真正的竞技玩家数量少之又少，根据暴雪总裁Mike Morhaime在采访中透





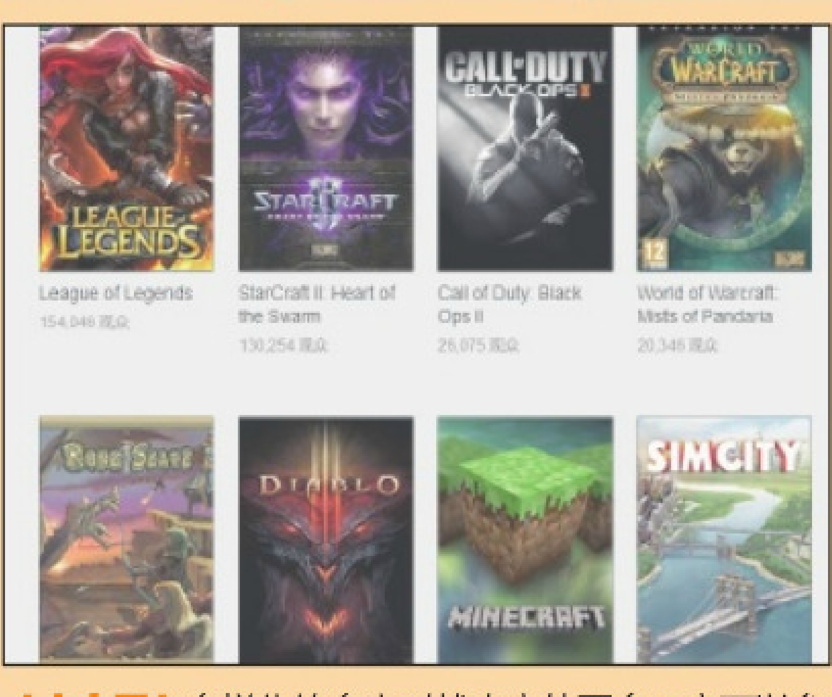




（上图）《英雄联盟》的观战和录像模式虽然很优秀，但来得还是有些晚了
（下左图）《英雄联盟》的灵魂人物Tom “Zileas” Cadwell和Steven “Guinsoo” Feak
（下中图）LCS是Riot自有品牌的世界性赛事
（下右图）《星际争霸Ⅱ》始终拥有非常狂热和忠实的观众群体









（上左图）多样化的多人对战内容使更多玩家可以参与进来
（上右图）但只为战役玩“星际2”的玩家不在少数
（下左图）《英雄联盟》与《星际争霸Ⅱ》占据了Twitch.tv的大半壁江山
（下右图）PartinG这10万美元是2012年“星际2”赛事的最高奖金额

露的数据，《自由之翼》的销量近500万套，而这仅仅相当于《英雄联盟》的同时在线人数，并且自2010年以来，天梯对战的玩家数量在不断萎缩，这和各大线下赛事火爆的线上线下观众数量呈现出明显的反差，长久下去，并不利于这项游戏的发展。

作为单人项目，《星际争霸Ⅱ》在2012年的各项赛事共计给出了高达347.8万美元的奖金，这个数字相比拥有百万美元奖金赛事的《英雄联盟》和《Dota 2》毫不逊色，更重要的是这些奖金分布在众多世界顶尖赛事中，属于暴雪官方的仅有战网锦标赛系列的数十万美元，大头都在IPL、MLG、DreamHack和IEM这四大顶尖赛事全年的“星际2”项目中，这和奖金数额绝大部分来自自有赛事的百万美元的Valve与Riot比起来要平均得多，更多奖金较高的大型赛事比鸡蛋放在同一个篮子里更有利于选手、战队和解说等周边行业的发展，在这一点上，暴雪与各大赛事组织的作为是值得学习的。

随着3月12日《虫群之心》的发布，“星际2”迎来了一个新的篇章，暴雪终于开始重视对普通玩家群体的培养，教学模式、AI匹配对战、非排名对战的加入，等级模式带来的多人游戏奖励多样化都有助于将更多非核心玩家带入到多人对战中来，但这一系列举措能为“星际2”争取多少时间，成效又能如何，还需要时间的检验。另一方面，《自由之翼》在中国大陆的现状令人担忧，玩家数量稀少，赛事和职业竞技体系也残缺不全，相比蒸蒸日上的《英雄联盟》和根基稳固的DotA处于显著的弱势，《虫群之心》何时能在国内发布，能不能为中国的传统RTS竞技带来新生，也是一个值得关注的问题。

Valve才是真正的挑战者？

《Dota 2》进入测试已经一年有余，相比占据电子竞技市场最大份额的《英雄联盟》与《星际争霸Ⅱ》，Valve进入电子竞技市场的努力有些低调，大型综合赛事都抱紧了前面两条粗壮的大腿，《Dota 2》却只有一些小型线上赛事，Valve自家的The International尽管制作水平高超，规模也足够宏大，却无法掩盖苍白的赛事现状。论游戏自身，说《Dota 2》是这3个主流竞技游戏中最为出色的毫不过分，Source引擎的画面细腻，而系统要求同样平易近人；最具特色的强大观战系统堪称史上最强；沿袭自《军团要塞2》的“卖帽子”商业模式成熟稳健，对Valve和玩家来说是双赢的局面，DotA地图现任制作者IceFrog亲自担当主设计师则在最大限度上保证了游戏的更新频率和老玩家的熟悉与亲切感，从各个方面来看，《Dota 2》没有理由不成功，随着Beta的不断扩大，在线人数也水涨船高，目前30余万的同时在线人数不断刷新着Steam的纪录，对一款正在Beta测试，或是需要通过其他玩家与社区网站获取测试资格，或是购买官方提供的解锁包的游戏来说，这个数字已经足够优秀了。

线下大型赛事的缺乏，特别是在国际范围内大型赛事的缺乏，对《Dota 2》的未来发展是一个掣肘，DotA在亚

洲地区的火爆或直接或间接地带来了玩家对《Dota 2》的兴趣，但普及程度的限制，加上DotA最热门的中国大陆地区不能方便地获取Steam上的《Dota 2》Beta测试资格，这一系列原因让《Dota 2》很长时间内都仅仅是游离在主流电竞的视野内，始终走不出成为主角的那一步。况且《英雄联盟》在亚洲，特别是中国的捷足先登，让上手难度高得多的《Dota 2》未来的生存空间也越来越小，它是否能将DotA玩家成功分流，是成功与否的关键。

究其原因，我认为或许是因为《Dota 2》与电子竞技领域成功与否，并不是Valve的命脉，这和以《英雄联盟》为生的Riot与拥有古老传统的暴雪都不一样。Steam平台的巨大成功，使得Valve并不一定需要从《Dota 2》身上获取多少利益，能在这片市场中分得一块领地便已足够，只是对人数众多的DotA玩家来说，这不见得是一件好事。

但不论怎么说，《Dota 2》无需置疑的游戏素质与Valve这个平台巨大的商业潜力，仍然在2013年值得期待，年初的G联赛总决赛吸引了全世界的目光，或许《Dota 2》的未来，会随着国服的到来真正明晰起来。

洗牌时刻?

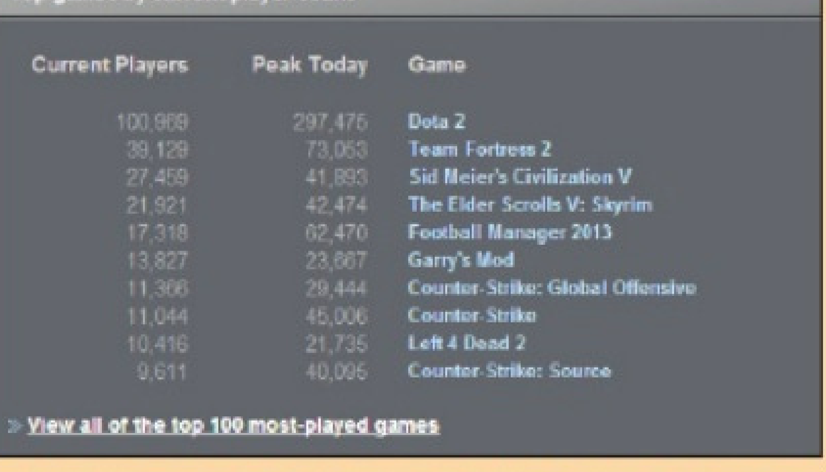
就在本文截稿前不久，世界四大综合电竞赛事之一的IPL（IGN ProLeague），因为母公司IGN的规模精简而面临被出售的境地，原定于3月底在拉斯维加斯举办的IPL6也因此取消。

IPL建立至今，从《星际争霸Ⅱ》线上赛，发展到多项目的综合线下顶级赛事，可谓发展迅速而艰辛。它迅速陨落的背后，折射出的是一个需要所有电竞从业人员深思的问题：这究竟是不是一个具有独立可持续发展的行业？此事的背景是IGN.com被新闻集团出售给了J2 Global旗下的Ziff Davis出版集团，而ZD随即宣布IGN除核心网站之外的其他业务都将被剥离或关停，这其中历史悠久的1UP、GameSpy和UGO遭受灭顶之灾，而IPL要幸运一些，仅仅是被挂牌出售，但截稿为止，买家尚未出现。此事网上争论颇多，但核心大多集中于一点：如果IPL是个有盈利能力的部门，还会被放弃吗？

商业内幕这里无意猜测，也没有足够的论据，但实际上这是全球电竞行业，特别是赛事组织都在面对的问题，例如ESL的奖金发放速度一直为人诟病，到今年才有所改善；MLG则是依靠风险投资和赞助商在维持运营，自身的造血能力并不强，这一点和IPL是相似的；只有DreamHack是依托拥有悠久传统的世界最大的LANParty以及DreamHack作为网络服务供应商的强大实力建立起来的综合赛事，算是一个成功的典范。

商业模式的不确定，使得电子竞技赛事始终存活在失血的阴影之下，IPL的突然死亡可能是一个比较极端的例子，但传统体育的例子告诉我们，自我造血和高质量的竞技对抗，是电子竞技在未来需要解决的根本问题，或许在2013年，我们就能看到变化。

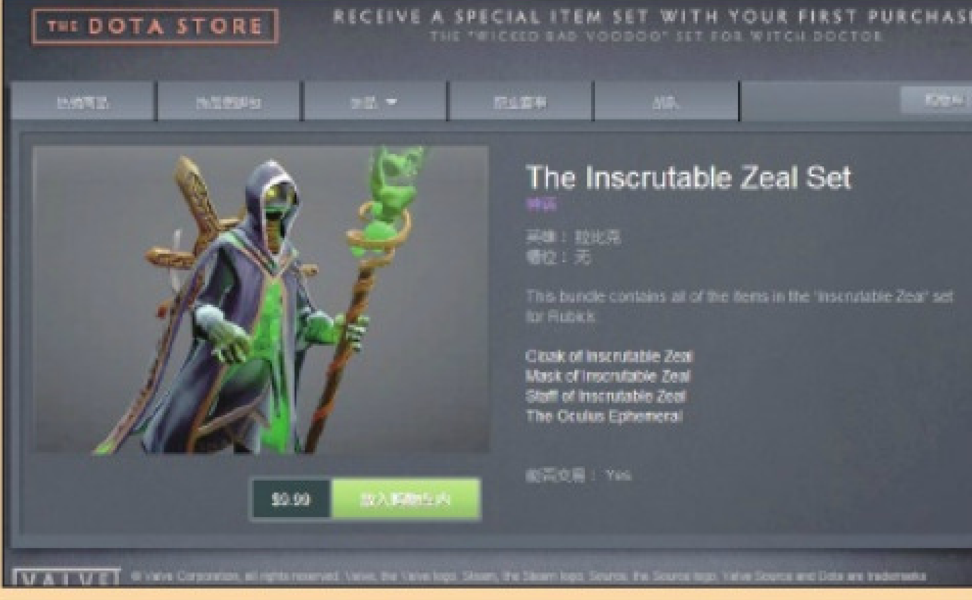




Top games by current player count

Current Players	Peak Today	Game
100,969	297,476	Dota 2
39,129	73,053	Team Fortress 2
27,459	41,893	Sid Meier's Civilization V
21,921	42,474	The Elder Scrolls V: Skyrim
17,318	62,470	Football Manager 2013
13,827	23,667	Garry's Mod
11,306	29,444	Counter-Strike: Global Offensive
11,044	45,006	Counter-Strike
10,416	21,735	Left 4 Dead 2
9,611	40,095	Counter-Strike: Source

» View all of the top 100 most-played games







（上左图）《Dota 2》的游戏素质是不需要质疑的
（上中图）30万，这个数字最后能到多少？
（上右图）源自《军团要塞2》的商业模式已经足够成熟
（下左图）谁也没想到IPL5的空前成功竟然成为绝响
（下右图）堪称世界奇观的DreamHack LANparty是DH作为赛事组织获得成功的根基


PRE
EW
TOP GAMES - G
ANNOUNCED
GAMES
P100
看门狗
本作由Ubisoft Montreal联合Ubisoft的布加勒斯特、巴黎、魁北克分部及Reflections工作室联合开发，游戏抛弃了“刺客信条”新作的AnvilNext引擎，使用的是《看门狗》团队自主研发的Disrupt引擎，这应该是个好消息，AnvilNext在《刺客信条Ⅲ》中的表现并不完美，DX11模式效能低下、对多核处理器的支持也不好，Disrupt则能实现更好的效果
重磅
刺客信条IV——黑旗
猎魔人3——狂猎
压盘
死亡岛——激潮
星际迷航
最新
看门狗
废土2
主机
灵魂献祭
朋友聚会——新生活
忍者龙剑传3——刀锋边缘
龙之教条——黑暗觉者
斯坦因之门——线形拘束的表征图
名侦探柯南——人偶交响曲

刺客信条Ⅳ黑旗

■名称：Assassin's Creed IV: Black Flag ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft
■平台：PC/PS3/PS4/Wii U/X360 ■发售日：2013.10.29 ■撰文：北京 MerlinPinkst

“如果我不隔几天杀个人，大家就会忘了我是谁！”

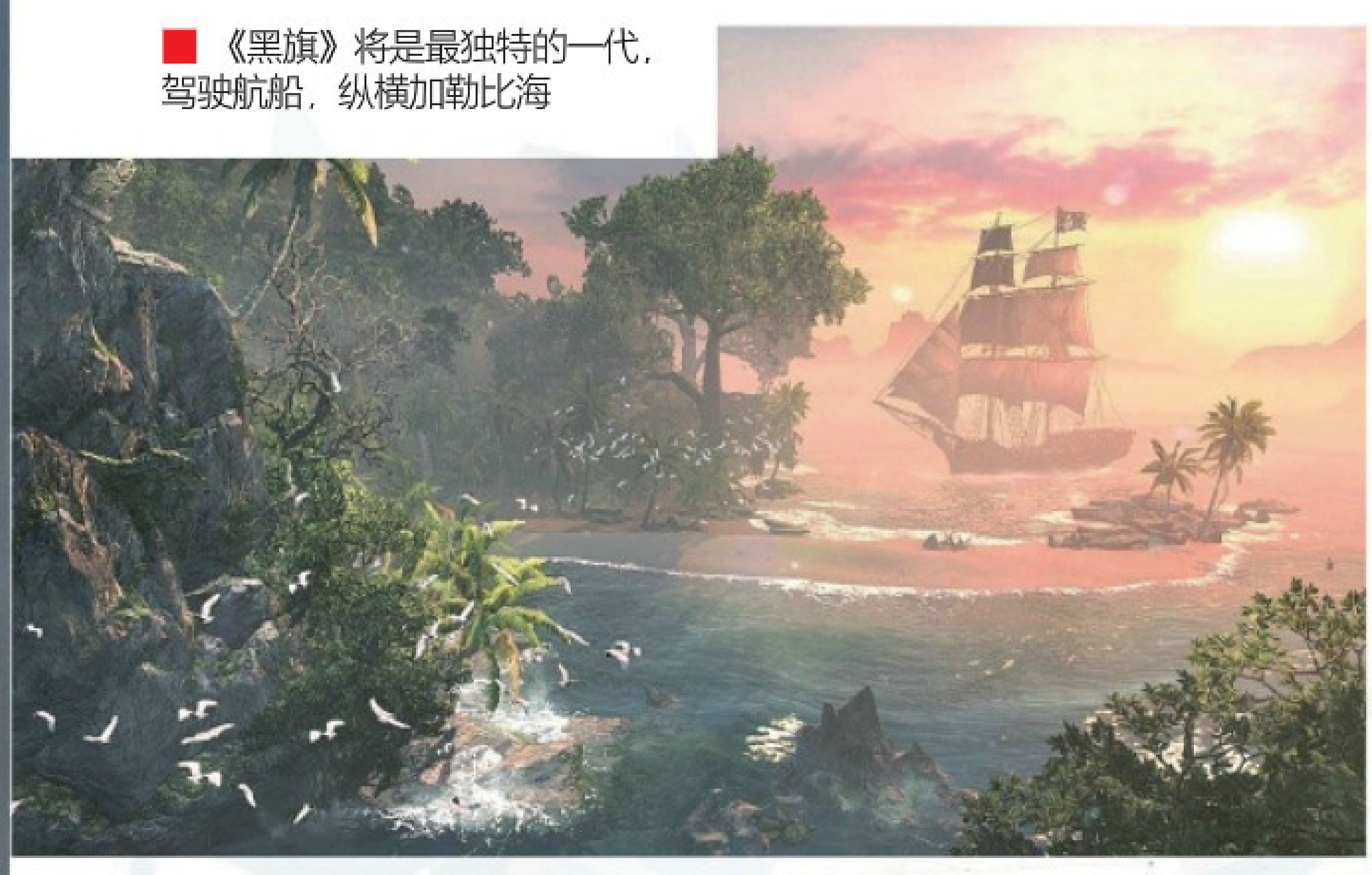
例如《加勒比海盗4——惊涛怪浪》这样的电影一定程度上是靠搞笑的台词著称的，它带给一代人关于“加勒比海盗”的记忆，残忍暴力、弱肉强食与浪漫柔情融为一炉，成就了迪士尼史上最热映的电影系列。人们对海盗是如此着迷，因为18世纪的加勒比海本身就充满传说和神秘色彩，传奇海盗、无尽宝藏和神出鬼没的幽灵船，无不是用之不竭的绝好题材，这就是《刺客信条Ⅳ——黑旗》强势进入的历史时空，在一部无趣的《刺客信条Ⅲ》之后，是时候找回系列的浪漫和神秘气息了。

风格的转变是早有打算的，Ubisoft使用了不同于前作的开发团队，因此本作的开发几乎是和三代一起开始的，当系列的全新引擎开始运作时，制作组已经开始了对《黑旗》的规划，这也解释了为什么前作中出人意料地引入了对海洋环境的模拟，却最终不过为游戏贡献了一些并不重要的海战任务。《黑旗》继续由Ubisoft Montreal联合Ubisoft旗下多家工作室投入制作，预计团队规模将达到1000人。Ubisoft强调，团队的主力中包括参与了系列早期作品的一些重要人物，包括《启示录》的编剧和艺术指导，言下之意是，这是一个完全不同的开发团队，他们可以保证两年以上的开发周期，似乎也可以保证新作将告别《刺客信条Ⅲ》略显呆板的作风。

本作标题里的“黑旗”指的就是绣着骷髅与交叉骨头图案的海盗旗。故事背景设定在18世纪早期，最早的故事可以追溯到1715年，主人公是爱德华·肯威（Edward Kenway），海尔森·肯威之父、三代主角康纳的祖父。这是个年轻、傲慢的海盗，风度翩翩、聪明睿智，也有些勇猛和粗鲁（至少不会像康纳那么木讷）。爱德华生于威尔士的加的夫，后来定居在了西印度群岛，在那里他成为一名海盗，并且很显然的会被培养成为一名刺客。爱德华也许是第一个没有以“鹰”为含义命名的系列主角，不仅如此，他甚至至与航海史上最著名的海盗之一——黑胡子是同名的。爱德华还拥有一艘名叫“寒鸦”（Jackdaw）号的海盗船，在游戏当中可以实际操纵，可以参与海战并进行各种升级，他也拥有许多船员，你可以像招募刺客一样招募他们，升级他们的能力，然后帮你横行加勒比。

主人公是爱德华·肯威，这是个年轻、傲慢的海盗，风度翩翩、聪明睿智，也有些勇猛和粗鲁

游戏的世界仍旧是开放的，一张事先泄露的游戏地图描绘了你可以前往的地区，辽阔的海面上点缀着西印度群岛


■《黑旗》将是最独特的一代，驾驶航船，纵横加勒比海


■全副武装的爱德华，他身后的城市是繁华的哈瓦那


■CG动画里的爱德华，一个充满野性魅力的海盗


■哈瓦那原画。海岛的异国风情将冲淡前作国仇家恨的沉重感

海底探索还是颇值得期待的，只是希望宝藏的设计不要重复感太过强烈



雨林中设计了更多跑酷路线，也适合进行与潜行结合的暗杀



如果你无法终结敌人，就将它引入恐怖的风暴圈里吧

和周围的岛屿，玩家通过航行可以造访几乎整个附近海域，有3个主要城市——古巴首都哈瓦那、巴哈马首都拿骚以及牙买加首都金斯敦可以完整体验。哈瓦那的空间层次极为丰富，据说可以媲美前作中的威尼斯，当然作为西班牙的殖民地，这里会更有别样风情；拿骚堪称一部记载海盗兴衰史的活字典，你可以在这里放荡不羁地生活而无人干涉；金斯敦则是被严密控制的英属殖民地。总之，每个城市的风格将迥然不同，再也不会像三代里的波士顿和纽约一样难分彼此。

在系列常见的玩法之外，由于地图的变化和海上航行的加入，海战变得比过去更为重要了。海战系统中第一次引入了如陆地一样的遇敌机制，当你登船出港后，系统会确保你随时有与随机目标邂逅的机会，这意味着你可以抢劫商船、捕杀鲸鱼，或者是营救你的海盗同伴等。你也可能面临势均力敌的随机敌人，展开胜负难料的海上大战。

你可以掏出望远镜来观察远处的船只和岛屿，屏幕上显示出敌船的各种信息

但这一切都不是盲目的，一旦可以目测远方的目标，你可以掏出望远镜来观察远处的船只和岛屿，屏幕上显示出敌船的各种信息，从强悍程度到船上满载的是何种货物，然后由你决定是攻击还是撤退（望远镜也可以帮你发现附近海岛上是否有动物值得捕猎，或是否有值得探索的宝藏和制高点）。一旦进入战斗，像《刺客信条Ⅲ》中那样的炮战是在所难免的，一旦利炮无法摧毁敌舰，那么接下来就是残酷的接舷战了。这时取得优势的窍门是“擒贼擒王”，登上敌舰并消灭敌舰的船长即可获得胜利，身轻如燕的爱德华也许可以避免自己船员的大面积伤亡。而在《刺客信条Ⅲ》中被着力渲染的天气系统也会在本作的海战里派上用场——如果你打不过敌人，那么试着将敌船引向可怕的暴风雨里，最后让巨大的旋涡帮你解决一切问题……

值得注意的是，制作组引入了一些子系统和逐级解锁的游戏机制，让海战不再游离于主要玩法之外，它可以联系上游戏里的其他子系统，让这些次要玩法不再像是毫无联系的一盘散沙。例如在航海环节上，你可能想要探索的一座岛屿被强大的舰队保卫着，它对你来说太过强大了，一时无法战胜。那么你可以回头去完成一些次要的任务，积累金



惨烈的接舷战将终结于敌船船长的阵亡



任何一个从未涉足过的岛屿都可能意味着一次全新的冒险



火枪的杀伤力大概和Ezio时代差不多，也是一次只能打出一发



烟花女子不仅提供特殊服务，也能像前几作一样掩护主角行动



捕鲸很残忍，而且我们想象不出应该如何下手……



不要个签名吗？你见到的可是鼎鼎大名的黑胡子！

钱升级船只，直到你可以扫平一切阻碍为止。

尽管海战令人向往，但陆地和海上的可探索目标几乎一样多。在陆地上你可以看到城市、雨林、玛雅遗迹等完全不同的地图，在群岛的海岸线上还分布着50多处海底遗迹，爱德华可以从他的船上跳下，潜水到达可探索的区域，搜寻那里的宝藏。

如此广大的一片场景将是完全无缝连接的。你将不会再看到前几作中的读盘画面，不会再经历前作中连快速旅行都要辗转好几次的噩梦。制作组保证，本作的所有游戏内容都是可以预读的，玩家探索的任何区域、海战的任何环节完全都是实时呈现的，这对系列来说也算是一个巨大的进步了。

在众人关心的战斗方面，目前能够透露的细节不多。战斗系统据说得到一定的改良，爱德华在战团里可以自己决定一些细节，比如让他自己选择闪避的方向，而从原画里很明显能看出他身上装备着两把宝剑和4把火枪（每把只能射击一次），它们如何参与战斗，是否还是如前作一样主要用来增加表演效果，目前还不得而知。

当然战斗不是最重要的，我们都知道战斗一直不是这个系列的强项。说到底，我们之所以对“刺客信条”这个系列能如此痴迷，一部分原因在于它的前几作的人文气息，从一代的中东到二代三部曲的意大利和土耳其，无不散发着独特的魅力。很遗憾，美国独立战争时期并不浪漫，所以现在制作组终于要用人们喜闻乐见的东西来弥补。

有一个老朋友也许要永远说再见了。在本作的现代部分，玩家将不再扮演Desmond Miles

开发人员一如既往地将许多历史事件带入游戏，我们将亲眼见证1715年德雷克打败西班牙无敌舰队（哈，就是你知道的那个德雷克）和“黑色准男爵”劫持葡萄牙42艘商船的名场面。我们也可能在某个荒岛上见到历史上真实存在的著名海盗们，Charles Vane，Benjamin Hornigold、Anne Bonny以及黑胡子本尊！

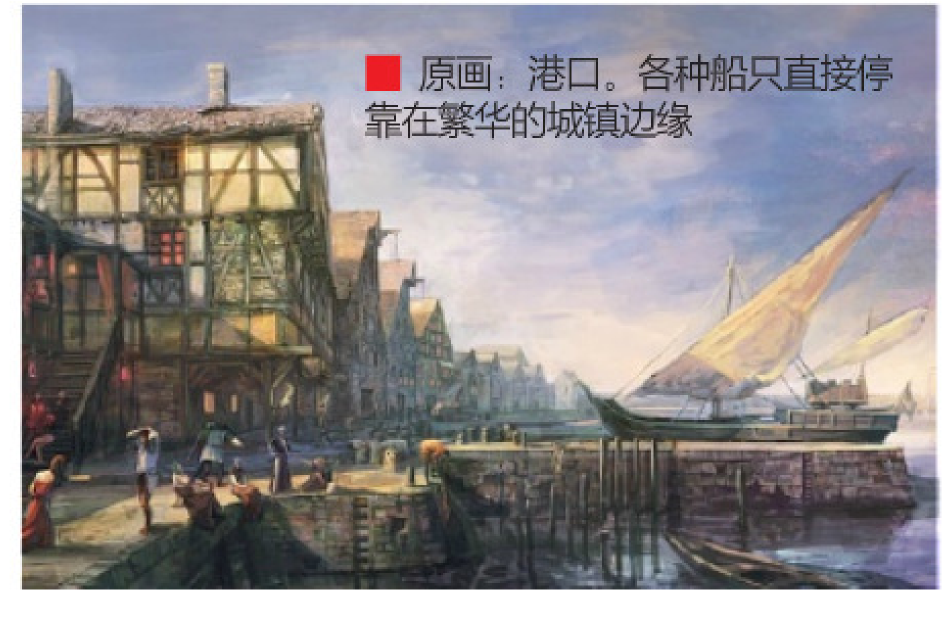
但是有一个老朋友也许要永远说再见了。在本作的现代部分，玩家将不再扮演Desmond Miles——他大概真的死了。现代部分的剧情设定在2013年，一位全新角色——目前还不知名的Abstergo公司研究员将成为这部分的主角，虽然我不相信，但是……希望他能有“呆死萌”那样的高人气……

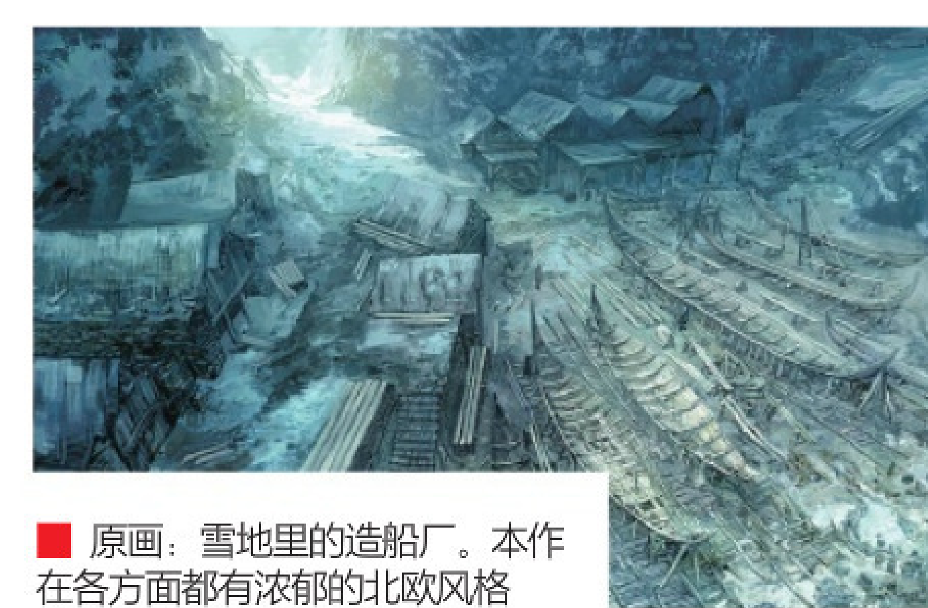
猎魔人3狂猎

■名称：The Witcher 3: Wild Hunt ■类型：RPG ■制作：CD Projekt RED ■发行：CD Projekt
■平台：PC/PS4 ■发售日：2014 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师

■ 斜阳，白发，烈马，长剑，纵横北地的猎魔人杰洛特再度回归了。同行者纵马跟随，脸孔隐藏在兜帽里，只飘出几根白发，这会是杰洛特的亲密爱人吗？


■ 原画：着火的村庄。杰洛特所到之处绝不太平


■ 原画：港口。各种船只直接停靠在繁华的城镇边缘


■ 原画：雪地里的造船厂。本作在各方面都有浓郁的北欧风格

来自瑞维亚的杰洛特（Geralt of Rivia）尚未老去，但他已经厌倦了。他厌倦了为民除害、猎杀怪物的生活，因为那些被他保护的民众常常会把拥有超能力的他也当成怪物；他厌倦了北地诸国之间尔虞我诈的政治游戏，因为这些争斗害死了他的朋友，削弱了北方诸国的国力，让他们在野心勃勃的南方征服者面前形同散沙，无力抵抗；他厌倦了这个夺走了他的爱侣、他的家园、他的伙伴，让他孑然一身的世界；他厌倦了，因为他知道这个世界还会向他索取更多。

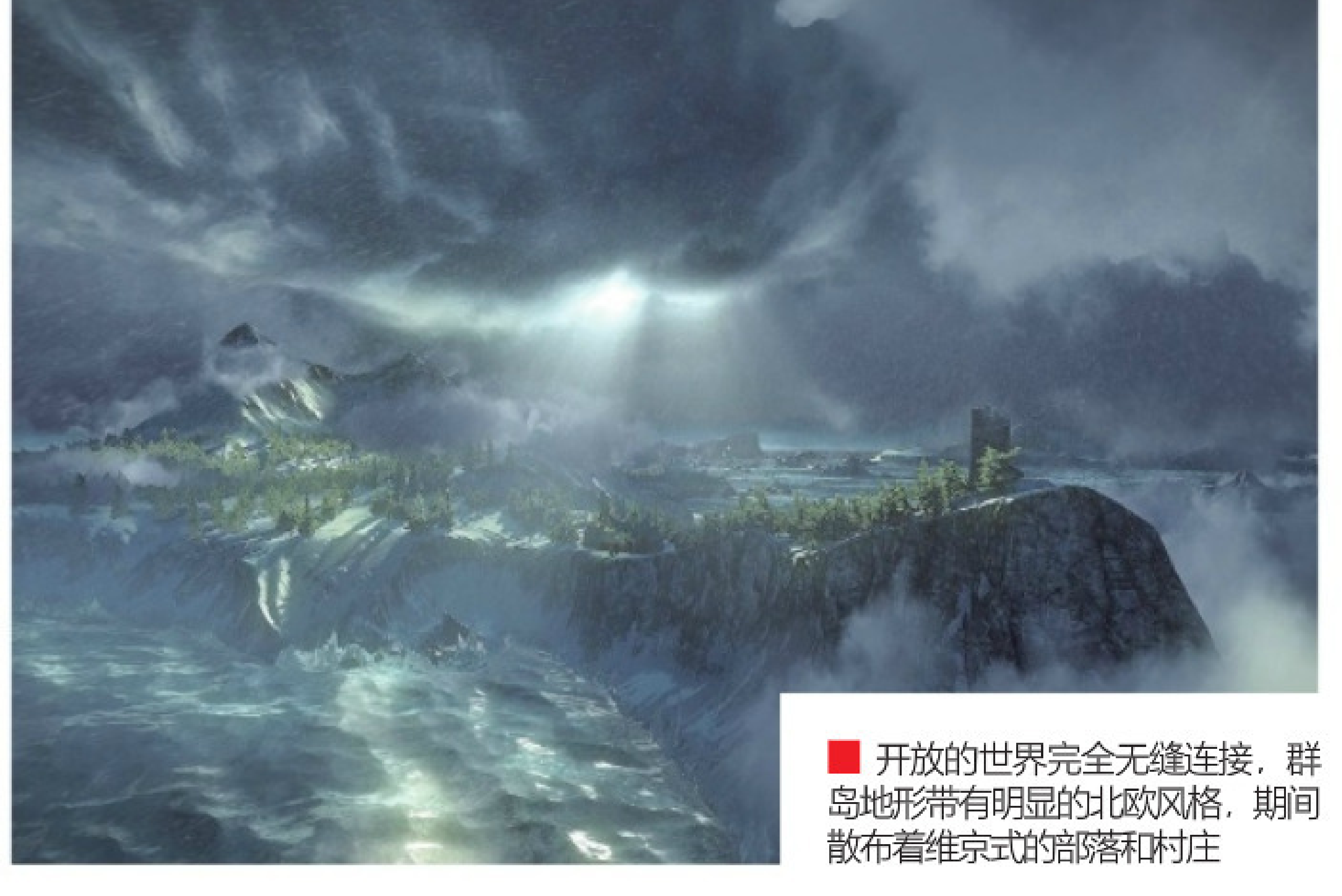
但这倦怠未能夺走他的一切，“白狼”杰洛特已经找回了自己的记忆。除此之外，他还保留着北方第一剑客的身份。不论是千百年来都在注视着人类的狂猎之王，还是他在历年的冒险中所结下的各种梁子，都无法阻挡他找回自己失散的爱侣——女巫叶妮福尔（Yennefer，繁体中文版的《猎魔人2》中译为“叶奈法”）的努力。

虽然《猎魔人2》在老爱好者群体中风评一般，但CD Projekt RED制作组仍在雄心勃勃地继续他们的《猎魔人3》计划。他们表示，《猎魔人3——狂猎》的世界将会比《上古卷轴Ⅴ——天际》的世界还要大上20%，主线剧情长达50个小时，并且《猎魔人3》中将不会有传统的“第几章、第几幕”之类的人为中断，整个世界都会实现无缝连接。为了实现这样的效果，CD Projekt RED大肆招兵买马，将整个制作组扩编了100%，同时还带来了他们为次世代主机准备的新引擎——REDengine3。假设玩家们想从游戏世界的一端跑到另一端，他需要坐上马屁，全神贯注地狂奔40分钟以上。而这40分钟里，他将看不到任何载入画面。

《猎魔人3》的世界将会比《上古卷轴V——天际》还要大上20%，主线剧情长达50个小时

既然这个世界如此之大，制作组就不可避免地遇到一个难题：怎样在这个“比《天际》还大20%”的世界里填满各种内容，以免玩家们感到各种无聊（你看，在上古时期曾有一个叫《沙漠巴士》的游戏，那个世界更大，玩家要在里面开着巴士，面对空旷的沙漠高速公路若干小时）。把这个问题说得透彻点，无非就是让玩家们在从地图上的一个点奔向另一个点的时候，还有足够多的洞穴、村落、废墟乃至城市可以探索。

除了各类固定的可探索地点，《猎

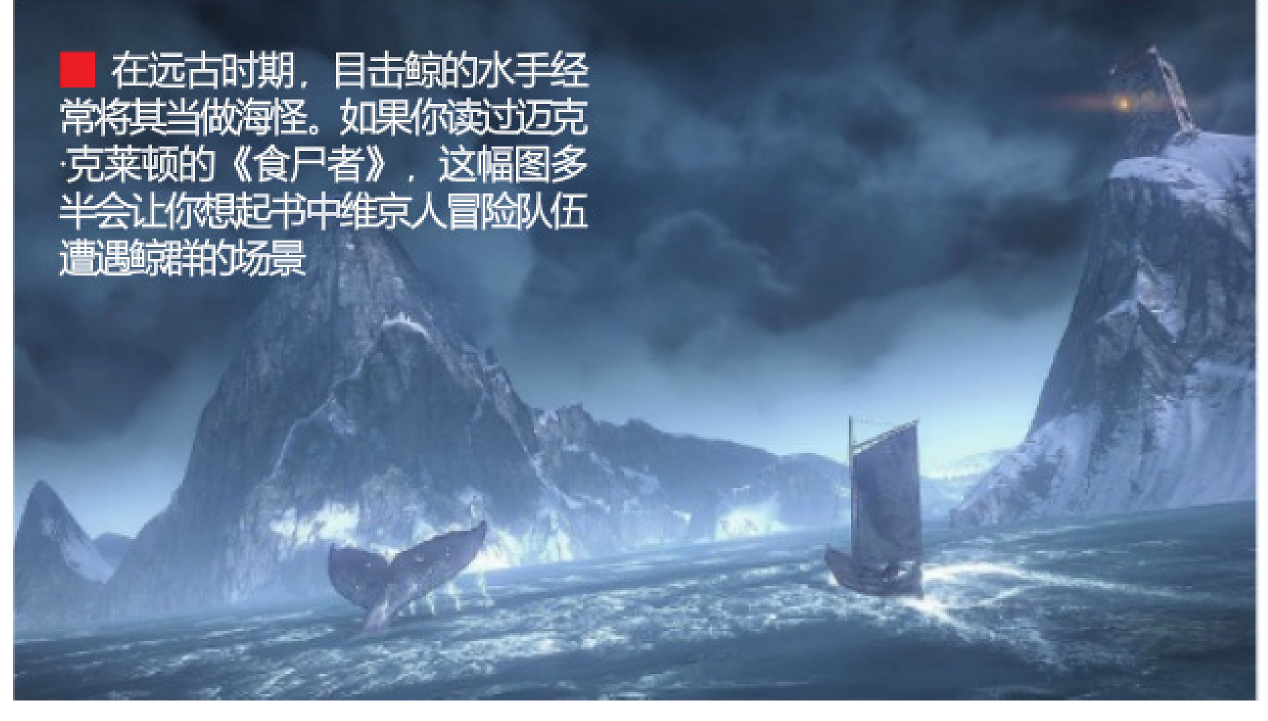

■ 开放的世界完全无缝连接，群岛地形带有明显的北欧风格，期间散布着维京式的部落和村庄


■ 冰海中的航船各式各样，但只有杰洛特在孤独中旅行


■ 这样一个庞大的冒险场景，自然需要骏马作为交通工具


■ 遭遇巨鲸，巨大的世界既然支持海上旅行，难道也会有海战？


■ 在《猎魔人3》世界的三大主要场景之中，北地的气势最为恢弘


■ 在远古时期，目击鲸的水手经常将其当做海怪。如果你读过迈克·克莱顿的《食尸者》，这幅图多半会让你想起书中维京人冒险队伍遭遇鲸群的场景

魔人3》的世界里还游荡着形形色色的生物。怪兽、正常的动物（比如20只饿了的旺财未必就不如一头犬妖可怕）、商人、山贼都有自己的日常散步任务要做，也都会主动袭击那些看不顺眼的家伙。这对玩家而言既是潜在的危险，也可能是无比欢乐的机会——你看，既然你可以狼狈不堪地窜进一群土匪营地然后被围攻，那么你当然也就可以狼狈不堪地被一头巨兽追杀进土匪的营地，然后上演土匪们围攻巨兽的欢乐闹剧。这个世界是无缝连接的，拖个把怪物长跑不成问题！

开放世界的一大问题就是制作组很难把握好主线剧情与各种洗刷刷式支线任务的平衡。太快的主线剧情进程会让支线任务变得形同虚设；而太慢的主线剧情进程又会让玩家忘了自己是个要拯救世界的英雄，沉迷在猎杀怪物为路人甲报仇之类的支线任务中。在这个环节上，《辐射——新维加斯》做得比较出色，它独特的游戏架构使得玩家不论往哪个方向去乱逛乱跑，都会有相应的任务线将玩家引回主线剧情。而《猎魔人3》的游戏架构分为3个层级。

在最低层级上，玩家将会享受完全的沙盘式自由体验，可以劈劈怪、骑骑马，找一所房子，面朝妹子，春暖花开。在第二个层级上，游戏的世界被划分成3个主要区域，每个区域都有自己的专属故事线，玩家在每个故事线中的选择都会影响游戏世界的未来走向（无所作为把这3个故事线扔到一边也算是一种选择）。而在最高的层级里，杰洛特将会为了找回爱侣叶妮福尔而越过万水千山，并与蛋疼的狂猎之王各种开打（所以我们现在清楚了，《猎魔人3》的主线剧情是寻亲寻情啊……）

玩家可以像《辐射2》那样一出新手村阿罗由就直奔那瓦罗基地展开主线剧情的最终决战

在这样的3个层级的架构里，各条故事线之间存在着互动。理论上说，玩家可以像《辐射2》那样一出新手村阿罗由就直奔那瓦罗基地展开主线剧情的最终决战。但实际上，通过完成分支故事线来提升人物能力并寻求盟友的支持才是更为正常的游戏方式。

在主线剧情中出现的友方势力不过是故事线互动的一种表现形式而已。与之相对的另一种表现形式，则是散布在时间轴上的一些“主要事件”。比如，杰洛特可能会路过一个遭遇怪兽或是匪徒威胁的村落。如果他不及时伸出援手



■ 这幅REDengine3的效果图就像是为《猎魔人3》定制的，强烈的明暗对比，高饱和度和细致的贴图都是沿袭自《猎魔人2》的特色



■ 野外的牧羊人与羊群……也许被狼群追逐的时候，可以向牧羊人和他的牧羊犬求援？

■ 空旷的原野，茂密的森林，死寂的民居……但野外并非如此了无生趣，不仅动物和怪物横行，天气变化也会影响游戏体验，比如月夜里的人狼战力就会直线飙升

的话，当他经过一段时间或是经历几个特定的事件后再来造访这个村落时，他可能会发现这里已经被彻底荒废了——无疑这就是前作第二章的发扬光大。

顺便要提到的是，我一直在把杰洛特叫做痴汉侠就是因为这哥们的行为一方面相当之侠义，另一方面完全就是个痴汉，而且我相信《猎魔人3》里的杰洛特会更加痴汉！CD Projekt RED已经放话说，他们不会再像初代那样恶趣味地塞进十多张奇怪的卡片（分明是几十张，有马赛克版！）。因为我认为杰洛特已经不是个年轻的冒险者了，他应该用成熟的方式来对待路上横飞的各路桃花。这种方式意味着，用像《猎魔人2》那样的方式来处理香艳场面的方式是合理和谐的，也是很受欢迎的……总之，他们将会继续沿用这种方式。

也许我上面那段语焉不详的话让您觉得十分迷糊。那么我就直白地说好了，《猎魔人2》里的香艳场面分为两类，一类是在小镇或城市的旅馆里遭遇重口味胖大妈并省略若干字，还有一类是跟自己失踪的爱侣叶妮福尔的闺蜜崔丝（Triss）省略若干字。如果这就是本作编剧认为的“合适”的表现形式的话，那么，请期待各种效果更加痴汉的《猎魔人3》吧……

在填充《猎魔人3》世界的时候，CD Projekt RED安排了各式各样、号称总时长超过100小时的任务。这些千奇百怪的任务里包括了救助孤立无援的村落之类的俗套故事，也有帮助王位继承人顺利登基的大手笔。杰洛特既可能去为城镇居民解决超自然事件，也可能在无人定居的沼泽与森林里艰难跋涉。当然，作为一名猎魔人，狩猎怪物这种事情更是必不可少的。

杰洛特既可能去为城镇居民解决超自然事件，也可能在无人定居的沼泽与森林里艰难跋涉

狩猎怪物可以带来名声、金钱、装备、炼金药材，当然还有独特的装备与宝贵的经验值。不过前两作中的狩猎怪物任务都显得有些模式化，比如杰洛特来到某地酒馆，在告示牌前扫视一番，揭下若干“轰杀食尸鬼10枚”“跪求20颗吸血蝠翼魔牙齿”“高价收犬妖头骨有的M”之类的悬赏令，随后就去轰怪物拿奖励。

虽然大部分游戏中的怪物狩猎都是这个样子，但至少读过《猎魔人》小说的制作组觉得，杰洛特不是个拿计件工资的怪物尸体加工者。“他分明就是个

看那建筑上华丽的木雕花纹，再看看木架上悬挂的鱼肉，这一定是典型的北地城镇了


温暖的酒馆里有什么在等待着杰洛特？是烈酒佳人（当然更可能是大妈）还是又一场冒险？


港口里维京范儿十足的龙头战舰（Long Boat），看到这一幕，你是否想起了《冰风谷Ⅱ》中的塔苟斯镇？

集侦探、打手、法官、痴汉和怪物猎人于一身的豪侠嘛！”制作组某人大彻大悟一般，然后如此告诉媒体。

于是制作组就抛弃了蛋疼的“杀怪悬赏令”式任务模式，转而安排一些遭遇了怪物的个人或团体来寻求杰洛特的帮助，以便更有代入感。举例来说，街坊邻居王大妈的表妹的侄子失踪了，多方求助无果的她找上了杰洛特。这个时候，杰洛特的变异感官就能提供线索，帮助他一路追踪失踪者留下的痕迹，直到找到命案现场。

来到命案现场后，杰洛特的经验和超人感官将继续发挥作用。通过地面上的擦痕以及尸体扭曲断裂的脖子，杰洛特能够推测出王大妈的表妹的侄子遭遇了突然袭击，而且是被一击毙命。这个时候，玩家将通过闪回的方式看到命案发生时的部分情景——一个虚体化的身影踉跄倒地，脖子扭到了一个不正常的角度。再进一步检查尸体蜡化的皮肤，杰洛特将会判断出某种生物吸食了尸体的血液。

这样，潜在的袭击者就被缩小到了很小的圈子里（在《猎魔人》世界里，“吸血鬼”这个概念包含从长得像是奥特曼的对手的蝠翼魔到在怡红院里毫无压力地当花魁的阿尔普和布鲁克萨女妖）。接下来，杰洛特还需要更充足的证据来确定吸血怪物的身份，这证据可能是现场的某些痕迹，可能来自于目击者的证言，也可能来自于研究怪物行为学的书籍。在这里，我们假设最后的嫌疑犯被锁定为了一头蝠翼魔。

在满月的晚上去追猎人狼就是比较脑残的行为，而高等吸血鬼也并不害怕日光浴

这一堆福尔摩斯式的侦探工作的乱入当然不只是为了让玩家过一把蝙蝠侠探案瘾，对玩家来说，侦探工作提供的信息会为即将到来的战斗提供宝贵的帮助。知道了目标的真实身份，玩家们就可以有针对性地搭配武器、药水与盔甲，并选择有利于自己的交战时机。比如说在满月的晚上去追猎人狼就是比较脑残的行为，而布鲁克萨之类的高等吸血鬼也并不害怕日光浴。

在我们的这个案例里，我们知道嫌疑犯是一个畏惧阳光，只能在夜间出没的蝠翼魔。破坏了蝠翼魔的毒腺，它就无法继续进行毒液攻击；摧毁了某些特殊器官，它将失去再生能力；如果能精确地连续摧毁它的两个心脏，蝠翼魔就会被当场杀死。在战斗中，掌握了这些信

■ 野外的遭遇战，痴汉剑客不再需要就地打滚来应付这些杂鱼。同时请注意敌人的兽角盔，虽然历史上的维京人很少佩戴这种头盔，但在流行文化里他们就是这个样子


■ 即使狩猎怪物是猎魔人的家常便饭，但冰巨人这样的对手总不能小视


■ 如果通过游戏的侦探系统预先了解了目标是冰巨人，就可以提前准备焚化法印和带有燃烧效果的炼金药水来克制冰巨人

息的杰洛特将会通过特殊攻击，或子弹时间的方式，来表现他精准摧毁怪物器官的过程。

怪物被轰下之后，接下来自然就是激动人心的开奖时间了。通常来说，成功地猎杀怪物意味着获得某种稀有的炼金药剂成分或是合成用材料，进而为杰洛特带来稀有的药水、装备，乃至是可以解锁特殊技能、特殊变异能力的诱变药物。除此之外，感恩戴德的乡民们必然还会为杰洛特献上物质和精神上的双重奖励……

最后我们来说说战斗。我曾经赞叹过《猎魔人》初代的战斗系统，只因为体验过一场在我看来古龙范儿十足的大战——由于忘了带猫眼药水，我在一片漆黑中凭借武器撞击的声音来判断出招时机，战胜了使用双剑、行动敏捷的变异人刺客；我也曾唾弃过《猎魔人2》的战斗系统，因为我无法接受能够横扫千军的北地第一剑客被几个路边杂鱼追得遍地乱滚（喂，这是个RPG，不是个专属剑术爱好者的动作游戏）。而不幸的是，《猎魔人3》的战斗系统依旧会向《猎魔人2》靠拢。

当然，制作组多少还是觉察出了《猎魔人2》的战斗给玩家带来的不便有些过于反人类，所以他们号称要做出一些补偿。比如说杰洛特的出招动作就从2代的20种增加到了96种。此外游戏的视角也会做出一些调整，免得像以前那样出现在战斗中看不到敌人的情况发生。至于前作中被人诟病的出招硬直过长的问题，本作也提供了一些解决方案。首先就是把每次点击攻击后的动作都简化成了一次攻击，而且每一次攻击动作持续的时间都大致相等，这样就方便玩家来规划自己的攻击套路。其次是玩家随时都可以中断自己的攻击动作，转而进行格挡或闪避，即使是耗尽了精力值，玩家仍可以进行闪避或格挡，只是这两个防御动作的效率会降低。最后，玩家将不用像在前作一样，每次闪避都在地上滚来滚去了。原本那种剧烈的翻滚动作会被小幅度的躲闪取代，以免“遍地乱滚”对游戏体验的破坏。玩家出招攻击的速度将会比前作更快一些，更有可能压制住敌人的进攻。

《猎魔人2》的战斗给玩家带来的不便有些过于反人类，所以他们号称要做出一些补偿

如果这样的改进效果不错，那么传说中的多人模式是不是真的存在呢？

■军舰上的恶战。前作过于强调生存和升级要素，导致爽快感不足，甚至连枪械和子弹都难以寻觅，对一款FPS来说，玩起来未免太辛苦了，这部资料片真的会做出重大改进么？

死亡岛激潮

■名称：Dead Island: Riptide ■类型：FPS ■制作：Techland ■发行：Deep Silver
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.4.23 ■撰文：江苏 防弹手柄



■ 如今到处都是船难，从《孤岛惊魂》《古墓丽影》到《激潮》



■ Henderson是个充满地中海风情的小镇，也是本作的主战场



■ 本作典藏版的赠品，这个口味真是……可以的……

在《死亡岛》的最新资料片《激潮》中，会出现一位新的僵尸杀手，他就美国海军士兵John Morgan。与那些擅长摆弄枪械和爆炸物的退役大兵不同，军事履历对Morgan的气质与技能的影响并不大。事实上，4年水兵生活对这个壮汉来说形同噩梦：入伍前的Morgan是个小有名气的自由搏击选手，加入海军特种部队后却阴差阳错变成了成天混迹于厨房里的伙夫……

在《激潮》中，搭载前作中4名幸存者的直升机被Morgan所在的战舰营救，然而突如其来的海啸却导致战舰在Palanai岛海滩搁浅。在丧尸的围攻下，船员们纷纷毙命。这种令人绝望的状况让Morgan无比兴奋，因为他知道自己大显身手的时候终于来了！

由于幸存者是从一艘军舰，而不是前作中被丧尸大潮吞没的度假村开始自己的生存之路，因此他们手头除了棒球棍、船桨外，还增加了不少军用杀人工具。在玩家手中的家伙鸟枪换炮后，任务设计也会偏向新的玩法——本作加入了一种类似“塔防”的防守任务，制作组演示一个叫做“突入地道”（Breaching the Tunnels）的章节，揭示了这种以“死撑XXX秒”为目标的游戏模式。

正如它的名称那样，幸存者试图进入一个地下掩体，但地道已经淹没在了洪水中。因此需要等待电泵将渗水抽干，此时大批丧尸已经将幸存者所在的建筑物团团围住……即便幸存者们的弹药此时是无限量供应，也绝对抵挡不住群尸潮水般的冲击，这时就需要用本作新增的3种防守工具来为自己争取时间。

《激潮》针对前作中存在的RPG同ACT元素相互干扰的缺陷进行了改进，更注重射击和战术

布设在必经之路上的栅栏能有效缓解大群丧尸的进攻速度，地雷可以将几十个丧尸一次炸上天，还有自动机枪塔可以帮助玩家增加自己的防守区域。当然，最关键的还是5名角色的配合。与常见的“持久战”类似，这些特殊防守道具需要通过击杀丧尸后获得的分数来购买。想布设一堆机关然后坐享其成是不现实的。

《激潮》其实并不是一部《死亡岛》的续作，但它针对前作中存在的RPG同ACT元素相互干扰的缺陷进行了改进，更加注重射击和战术成分，试图转型成一部热带岛屿版的L4D。在暴风雨中、在沼泽地中大战僵尸的快感，才是吸引人去尝试的理由。

星际迷航

■名称：Star Trek ■类型：TPS ■制作：Digital Extremes ■发行：Paramount Digital Entertainment
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.4.26 ■撰文：上海 死星战将

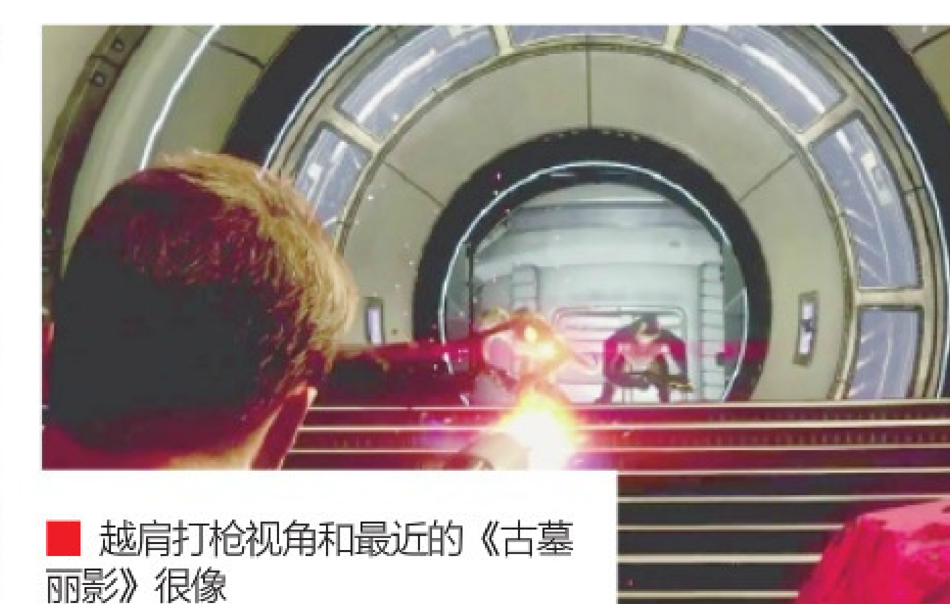
■ 还记得电影《星际迷航》里的轨道突击么？火爆的飞空大战是本作在TPS之外必不可少的调剂品



■ 传奇星舰——“进取”号遨游在银河空间



■ 随着游戏流程的深入，你将前往不同的星球历险



■ 越肩打枪视角和最近的《古墓丽影》很像

作为欧美科幻经典，“星际迷航”自1964年诞生至今已衍生出了无数文化产物，主题TV剧集和电影之外，诸如小说、漫画等周边也形成了规模可观的积淀，它的改编游戏也不在少数，只是和“星战”一样，大多数改编先天不足，也没有在游戏史上留下深刻印象。

如今这款全新的《星际迷航》游戏将赶在J. J. Abrams执导的全新系列电影《星际迷航——驶入黑暗》（Star Trek: Into Darkness）上映前夕发售，虽然就同期问世这点而言，很难不让人怀疑前者是后者的商业化附属物，但本作实际上并非电影改编，而是早在3年前就被派拉蒙授权给Digital Extremes（代表作《生化震撼2》《黑暗领域Ⅱ》）进行开发，故事也是完全原创的——就目前的消息来看，本作将尝试在剧情上衔接2009年的那部《星际迷航》电影和最新的《驶入黑暗》。在《星际迷航》电影里，主角柯克船长（Captain Kirk）和尖耳朵史波克（Spock）联手挫败了罗慕伦舰长尼禄的复仇计划，但瓦肯星（Vulcan）的毁灭已成既定事实，于是幸存的瓦肯人科学家打算利用一样行星级工程装置来重建自己的母星。遗憾的是，这项计划正式启动后引来了觊觎该工程装置的力量——妄图将其占有并改造成征服其他文明的武器的葛恩人（Gorn），也就是系列里外型似蜥蜴、迅猛好战的外星种族。阻止葛恩人大军的重担就落在了由玩家扮演的柯克与史波克身上。

于是，本作有两名主角——直率但充满干劲的柯克和冷静却略显古板的混血瓦肯人史波克，游戏开始，你必须从二人中择一作为扮演对象，另一人由AI扮演。如果你化身史波克，将有机会体验他作为瓦肯人天生具备的心灵融合术（临时控制包括敌人在内的NPC）和神经麻痹术（近身格斗技能，可一击将敌人放倒）；柯克则能召唤来自“进取”号（Enterprise，旧译为“企业”号）上的星舰轨道轰炸打击。由于两名主角的性格与魅力迥异，所以你的选择还直接决定了NPC对待你的不同态度，举个简单例子，本作中柯克已经成为星际舰队中的青年一代偶像，但由于他惯有的花花公子派头，你将看到星际舰队里的异性成员会一个劲地冲自己抛媚眼，而换成是史波

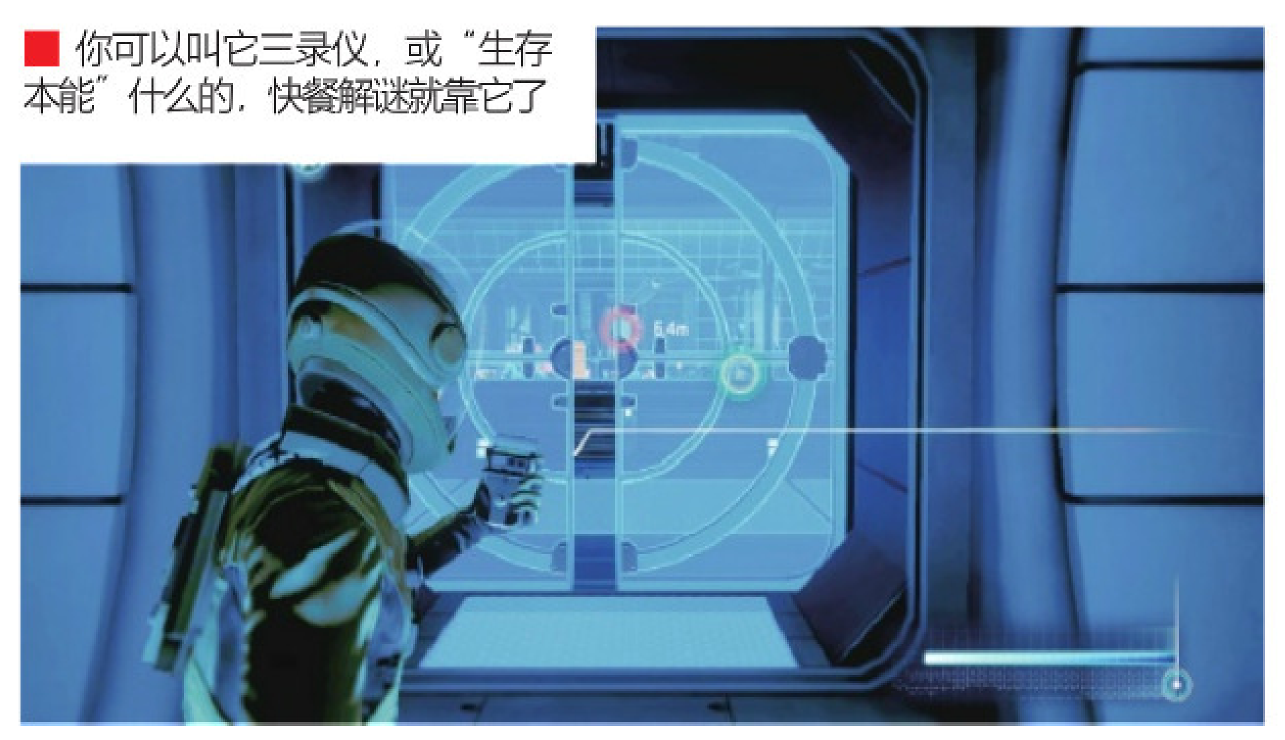
由于两名主角的性格与魅力迥异，所以你的选择还直接决定了NPC对待你的不同态度


■ 持大枪的柯克船长，薛帕德附体了有木有？


■ 想讨妹子的欢心？看你选择扮演的是柯克还是尖耳朵史波克


■ 史波克的招牌技神经麻痹，这样对付葛恩人是不是恶心了点


■ 操控“进取”号上的炮塔和鱼雷同敌方星舰对轰


■ 你可以叫它三录仪，或“生存本能”什么的，快餐解谜就靠它了


■ 利用三录仪“透视”障碍物后的敌人，绝无失手

克，在相同NPC面前收获的只有冷遇。

当然，启用两名主角还有另一重用意，那就是让合作的引入顺理成章。本作鼓励玩家找来好友协作闯关，让其中一人饰演柯克而另一人饰演史波克，这种安排在当下很多动作/射击游戏里都有出现，比如《生化危机6》，但制作者并不是单纯地让这个系统成为华而不实的摆设，游戏里有很多需要两人合力才能破解的机关，部分关卡还会出现史波克搀扶着受伤的柯克紧急撤离的桥段，此时柯克得用空出来的一只手持枪冲来袭的敌人连连开火——此般诠释“基情”的做法听上去是不是很赞呢？

就本质来讲，《星际迷航》是一个TPS游戏，绝大多数时候玩家得手操各型高科技枪械将一切会朝自己开火的人或物统统轰成渣。因此，掩体、越肩视角打枪、抛物线投掷手雷等同类作品中为玩家喜闻乐见的设计在本作中均未曾缺席。游戏中玩家将有机会使用超过25种不同类型与性能的枪械，分为星际舰队制式武器、瓦肯人武器以及葛恩人武器三类，上述这些武器都带有主副两种使用模式。比如相位枪（Phaser）的主攻击是杀伤，次攻击是发射炫晕光束；再比如葛恩人的“破坏者”霰弹枪，附带有枪榴弹发射功能。防御方面，柯克和史波克都随身装备有一个可在脱离战斗后自动恢复的能量护盾，如果护盾被外界攻击消耗殆尽就会导致本体受到伤害，此时玩家就得去寻找专用的医疗道具来治疗。

可利用三录仪高亮标记出场景里的可交互设施，察看隐藏的通道，或是破解指定数码设备

在强调豪快动作体验之余，本作还内置考验玩家反应力与智力的解谜要素。游戏里两位主角都携带有三录仪（Tricorder，“星际迷航”宇宙观里虚构的一种万能微电脑装置），好比是《蝙蝠侠——阿卡姆城》里的“侦探模式”，玩家可利用三录仪高亮标记出场景里的可交互设施，察看隐藏的通道，或是破解指定数码设备，以夺取控制权限。玩家每借助三录仪发现一些游戏里的秘密或完成任务，就会获得经验点奖励，经验点可用于解锁角色自身的繁多武器和强化技能。

最后，除了要同狰狞丑恶的蜥蜴怪们面对面打枪，部分关卡里玩家更是要直接操控“进取”号星舰，利用其上的相位炮和光子鱼雷同敌方星舰在广阔的宇宙空间里展开对决。

黑客Aiden Pearce无所不能，城市中一切由电力驱动的设备都会帮助他实现黑暗的公正

看门狗

■名称：Watch Dogs ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/PS4/X360/Wii U ■发售日：2013 ■撰文：北京 红黑军团



■ 芝加哥的城市景观如照片一般展示着下一代主机的画面极限



■ 你的身边既有孤苦无依的伊战老兵，也有无良的职业说客

骇取就是我们的武器。每一段《看门狗》最新演示视频的结尾都会浮现出这行广告语，这其中显露的不仅是本作的核心玩法，更是Ubisoft对下个世代开放世界游戏的无尽野心。在2月20日索尼的PS4发布会上，Ubisoft的类GTA游戏《看门狗》带来了崭新的演示，并且宣布登陆PS4平台，鉴于它将发售日定在2013年第四季度，实际上这将是PS4的首发游戏之一，而且比起发布会上“杀戮地带”等索尼“亲儿子”的表现，《看门狗》似乎更具大作气场。

《看门狗》的创意总监Johnathan Morin为这段演示配制了评论音轨，他开门见山地表示，《看门狗》高度联系的世界将重新定义玩家对开放世界游戏的想象。你不但能随心所欲地探索整个城市，还能随时侵入和盗取任何人的隐私，甚至可能控制周围的一切。鉴于去年E3上本作已展示了大量任务和战斗等环节，PS4发布会上制作组带来了一段别出心裁的展示，用Morin的话来说，“你所看到的只是都市中的平凡一天”。

这段Gameplay看上去开始于芝加哥一个温暖的午后，和煦的阳光晃得人睁不开眼，我们将要扮演的这位新形态侠客Aiden Pearce正平静地在街边踱步，走过ctOS系统的广告牌。ctOS——这个芝加哥的中央控制系统就是他一切行动的信息来源。视频开始处的镜头闪过阳光普照的地面，真实的反光效果让你有种观看实景的强烈感受，这似乎是给PS4画面做的绝好广告，但是不要被骗了，在索尼发布会现场进行的这段演示实际上是用一台PC运行的，PS4的效果如何？现在还没人知道。

PS4发布会上制作组带来了一段别出心裁的展示，“你所看到的只是都市中的平凡一天”

好吧，言归正传。正如Morin所说，Pearce今天并不赶着做主线，他没有既定任务，也没有具体目标。他不过是时不时掏出手机侵入身旁行人或是各种机构的电脑系统，分析工具可以让你获得这些系统里大量的个人隐私，获取暗藏的秘密，比如路人在ATM取款的账户、密码。当然，天外有天，人外有人，你的身边也有各色“同行”。视频中，Pearce的手机上侦测到了一个利用报摊监控系统的漏洞偷窃的人，这个单亲妈妈这么做也许只是为了继续保有自己孩子的监护权，但当她走入后街小巷，却不幸遭到一位自由摄影师的持刀



值得留意的隐私用醒目的黄字标志出来，意味着这些信息大有跟踪下去的必要



信息界面已经变红，是该“侠盗”出手的时刻了



穿越路边的药店，这些店铺是否有实用功能目前尚不知晓

击溃对手的关键时刻，不是用拳脚也不是用刀枪



原始的手段仍旧管用，打爆轮胎就能逃避警车的追捕



正式游戏里，我们能随时等到疾驰而过的地铁列车么？

威胁。危急时刻Pearce挺身而出，举枪瞄准抢劫者，此时屏幕上闪出字幕，建议玩家上前抓住这名罪犯，而劫匪却在玩家的迟疑之间夺路狂奔……

如果你决定实现“黑暗的公正”，那么接下来就是Morin所说的“自己找到玩法”的时刻，Pearce紧随在劫匪身后，紧追慢赶，他们穿越了街边一座店铺（嘿，你还不够兴奋吗？就算是GTA也没有多少可以进入探索的建筑物）来到后街，劫匪身手敏捷，瞬时翻越了一个栅栏，眼看就要回到大街上，汇入滚滚人流。但这是未来的芝加哥，即使是细微的事物也是你的武器——等劫匪跑到合适的位置，侵入并引爆街边的配电箱就能制造大面积的火花，让他惊恐失措地摔倒在地，接下来上前一顿老拳，劫匪就再无行动能力了。

街上此时传来警笛声，别忘了你的角色，你并不是可以跟警方和睦相处的超人。那么下面进入逃亡环节：仍旧是一路飞奔和轻松地翻越障碍，路上你可以侵入各种系统，让追赶你的警车失控撞在路中央升起的电动拦车桩上，也可以熟门熟路地跑进城铁线路边，用黑客手法逼停疾驰而过的列车。当你翻上火车车顶，地铁又重新启动，最终带领Pearce逃脱了中心包围。

本作确认登陆所有家用机，不仅会有属于Wii U的特别版本，而且肯定会有下一代Xbox的版本

本作选择了十分热门的题材，玩家置身于一个完全连网的社会中，一丝一毫的信息泄露都能让别人了解到你的一切。就像游戏中一样，只要被Pearce侵入的设备，会完整地显示持有人的姓名、年龄、职业、收入情况，甚至是最近干过什么事。这在现实里是令人担忧的，在游戏里却是人们争相尝试去做的，侵入ctOS并掌控芝加哥的城市资源为我所用，将整座城市将化身为你手中最强悍的终极武器，执行属于你的复仇，这真是不能再酷的事了。

除了在索尼发布会上的亮相，本作的其他一些新消息同样令人兴奋。本作确认登陆所有家用机，不仅会有属于Wii U的特别版本（GamePad将模拟智能手机的界面），而且肯定会有下一代Xbox的版本。

我们唯一担心的是，Ubisoft的游戏不乏精彩的演示Demo，可总是不能逃脱创意新颖却玩法缺乏的怪圈。究竟本作否名副其实？幸运地是，我们不用很久就能知道了。P

■ 华丽的沙漠游骑兵原画是否震撼了你的心？inXile甚至还公布了一段由Mark Morgan（“辐射”系列和《异域镇魂曲》作曲者）谱曲的《废土2》的音乐，曲风美妙而重口味，给《废土2》又打上了一层深深的末日启示录印记

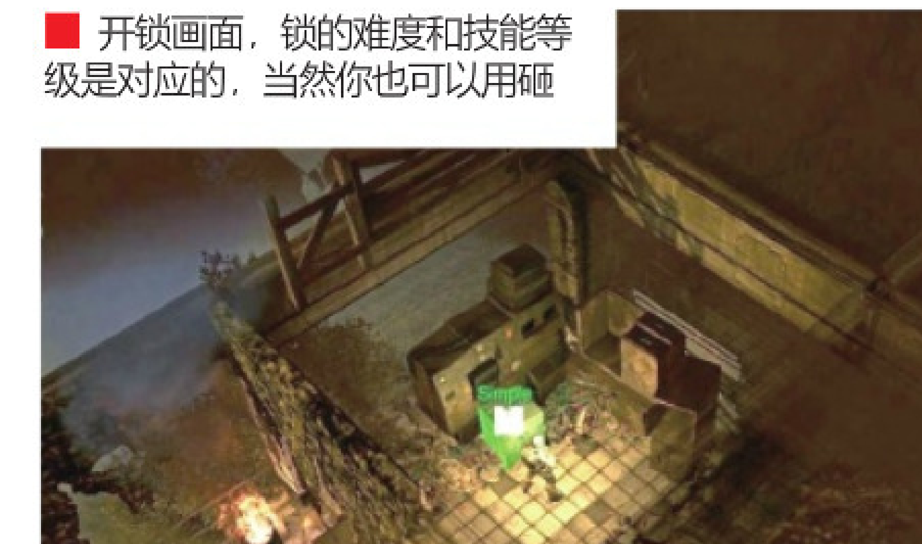
废土2

■名称：Wasteland 2 ■类型：RPG ■制作：inXile entertainment/Obsidian Entertainment
■发行：inXile entertainment ■平台：PC ■发售日：2013.10 ■撰文：北京 喵里姆



■ 1988年的经典的《废土》，由Interplay出品

■ 进入《废土2》你就会明白，为什么这是一款Kickstarter游戏，它看起来就很古老！


■ 开锁画面，锁的难度和技能等级是对应的，当然你也可以用砸

在提到《废土2》之前，我们不得不首先向你介绍《废土》——如果你并不熟悉这个系列，那么请从头了解一下为什么《废土2》值得我们隆重推荐。

对大部分PC玩家来说，你可以没听说过《废土》，但你绝不可能没听说过《辐射》。简言之，《辐射》就是《废土》的一个非正式续集。1988年的名作《废土》背景设定为第三次世界大战后的美国新内华达地区。由于冷战后各超级大国间的矛盾日益尖锐，终于爆发了一场惨无人道的核战争，在遭受了核打击之后，内华达州已经寸草不生，荒无人烟，只有一些变形人、变形生物和机器人出没于废墟之中，横行肆虐，拥有少数可再生能源的群落居民组织了一支沙漠游骑兵（Desert Rangers），致力于团结周边的幸存者，建立稳定的社区。

在游戏中，你的任务是带领几名刚毕业的沙漠游骑兵成员，前往这片废弃的土地上寻找游骑兵总部。这剧情和背景听着很耳熟对不对？除了大框架，《辐射》有不少向《废土》致敬的地方，可以说，没有当年的《废土》，也就不会有后来的《辐射》。

《废土》创造了一片新天地，带来了充满末日颓废与重生希望的后启示录式的黑暗美学

《废土》在游戏界引起了轰动，十几年间经过了数次重版，至今仍有大批废土迷为之着迷不已。为什么它有如此强烈的魅力？原因是它开创了以未来世界为背景的先河，而同时期的RPG仍拘泥在西方世界剑与魔法的背景里。《废土》创造了一片新天地，带来了充满末日颓废与重生希望的后启示录式的黑暗美学。

《辐射》从血统上来说不是《废土》的正式后裔，更像它的进化翻版，一个精神续作。当年《废土》第一作的结尾留了一个非常明显的暗示，说明有续作会将这个故事讲完。但Interplay最后只给出了两个非常不上台面的外传，之后《废土》便就此埋没。但1998年Interplay在发行《辐射》时仍没忘记在封面上写道：还记得当年的《废土》吗？可见这款游戏在当年玩家中的影响力之大。

《辐射》与《废土》从未面世的续作之间划上了微妙的等号，但对《废土》的死忠们来说，这是不够的，远远不够。20多年后，就当玩家们以为再也看不到这最初的名作续集时，统领着黑岛无数旧部、握有《废土》版权的Interplay元老Brian Fargo带着



■ 人物面板等UI界面都是可以活动的，人物头像也是自定义的



■ 在经典场景农业中心遇到第一个Boss，可惜这里没有展示Boss战

■ 毒雾的对面是原画里曾经描述过的一种巨型怪物，像是一只蝎子，实则由铁甲制成，“尾巴”上还装备有致命的机枪，无疑是原作里各种Robot大杀器的升级版本

他的团队inXile却回来了，承诺要带来那个跨越了一代人的《废土》续集。

兴奋之余，玩家们很现实，inXile虽然《废土》版权一直在手，但为了全公司员工的生计，Brian Fargo绝不可能将自己的家底赌在一部叫好不叫座的过时的回合制RPG上。他抓住了新时代的一根救命稻草，那就是Kickstarter！在短短48小时之内，团队就筹到了启动资金90万美元。之后，Brian Fargo表示，若能筹集到210万美金，便能带着黑岛遗老遗少回归！于是在之后一个月内，这个数目疯涨到了300万美元！甚至有粉丝简单粗暴地表示：闭上你的嘴，拿走我的钱（Shut up and take my money）！。所有群众都忘记了不再英勇的Brian Fargo和这几年来inXile开发的不少烂作，也忘记了过去几年受的开发商的气，他们豪迈地把钱往桌上一拍说，放手去干吧！

那么总算要说到正题，《废土2》的故事开始于初代《废土》后的15年。身为一个沙漠游骑兵，你曾起誓要将秩序和正义带给废土，但你们必须先生存下来。inXile最近公布的一段《废土2》实机视频就展示了这一点。之前在开发愿景中承诺的种种——经典的俯视角、组队冒险、残存的大地的设计感、各种角色的互动、一个让人急于探索的危险地带，终于得以窥见其粗略的轮廓了。众多初代的粉丝头顶青天地表示：太棒了！六角格又回来了！而界面右下角那些让人眼花缭乱、密密麻麻的说明文字，在这个充满了华丽过场动画和全语音的游戏时代中，显得如此牛逼哄哄而又有“老废土味”（就是英语不好的同志们压力略大）。

在Demo中，开发者向我们介绍了人物的属性（和之前公布的略有不同）、部分战斗系统、技能运作方式和UI版面，虽然UI版面和画面效果并不完全（比如小地图还不能运作、没有粒子效果等），但已经充分展示了我们所期待的那股陈旧的经典之味——腐朽的大地、荒芜的建筑群，灰暗的天空以及机械怪物与变异生物肆虐的世界。

当然视频的内容本身就很怀旧——我们亲切地回到了游戏初始的著名场景之一——农业中心

当然视频的内容本身就很怀旧——我们亲切地回到了游戏初始的著名场景之一——农业中心，你的任务是去清除盘踞在此的各种生物和机械。嗨，这仿佛回到了20多年前你端着武器进入《废土》的那一刻啊！ P



灵魂献祭

■Soul Sacrifice■ACT■SCET■SCET■PSV■2013.4.4■美版

《灵魂献祭》是由《鬼武者》《失落的星球》和《丧尸围城》等知名作品的王牌制作人稻船敬二参与开发的PSV平台独占动作游戏。游戏名称的实际含义是"追求力量就要付出相应代价"，这是一个等价交换的原则，贯穿在整个游戏里，玩家所扮演的魔法使通过这种原则来获得相应的魔法能力，牺牲越大的魔法他的力量也越强，但如果把握不好也有丧命的可能。

由此可见，魔法的使用其实是本作的核心。在本作中，玩家经常会面临选择，是通过魔物献祭来提高魔力，还是以救赎来提高生命点数？如果是将魔物献祭，随着魔力等级的提升，魔法使也会陷入狂乱状态，手腕会变得通红，战斗力十分惊人。如果选择不断救赎魔物，随着生命等级的提升，魔法使就会转化为神圣状态，手腕则变蓝——拥有更高的防御力。手腕的状态会影响玩家能够装备的刻印，角色的属性也会完全不同。玩家用来献祭的魔物可从植物、动物、矿物中提取，也可以以自己的肉体或队友的生命作为代价，根据所选的魔物不同，魔法使的能力也会发生变化。


通过魔物献祭来提高魔力有种邪恶的感觉……


不断救赎魔物手腕增加的是防御力



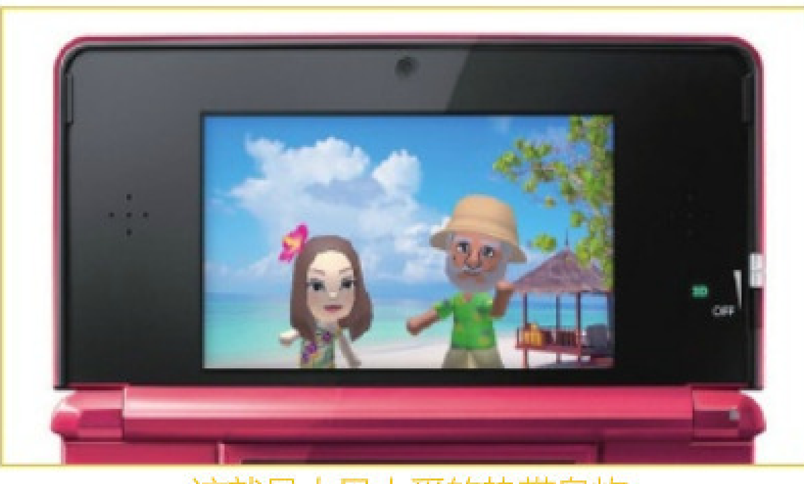
朋友聚会 新生活

■Tomodachi Collection: Shin Seikatsu■SIM■Nintendo■Nintendo■3DS■2013.4.18■日版

本作有点像是PC上的"模拟人生"系列，玩家可制造出与自己或家人朋友相似的模拟人Mii，在游戏的世界中自由自在地生活，规划自己的人生。相较于DS上的前作《朋友聚会》，《新生活》新增了可购买种类丰富的帽子的商店、能为Mii们拍照的照相馆以及可供Mii们表演歌唱能力的音乐室。前作中的服装店和餐厅等设施也一并收入，玩家甚至可以继承前作中创作的人物。本作的游戏舞台是一座热带风情的岛屿，Mii们可以乘船出航，也可以下海潜水，都是丰富有趣的休闲活动。

游戏中的时间是与现实同步的，Mii们会作为岛上的居民住在公寓里，他们之间有可能成为朋友，偶尔会吵架，也许还会成为恋人。有时Mii会邀请你一起玩各种迷你游戏，顺利通过可获得奖励道具。当然他们也会遇到烦恼，比如肚子饿了、感冒了等等。帮助他们满足度会提升，同样可获得道具。Mii会有自己的恋爱关系，当他们有想要告白的对象时，会向你咨询，玩家可给出建议。结婚后夫妻可以住进独栋别墅，还可以共同养育后代……


创造出与自己或家人朋友相似的模拟人Mii


这就是人见人爱的热带岛屿

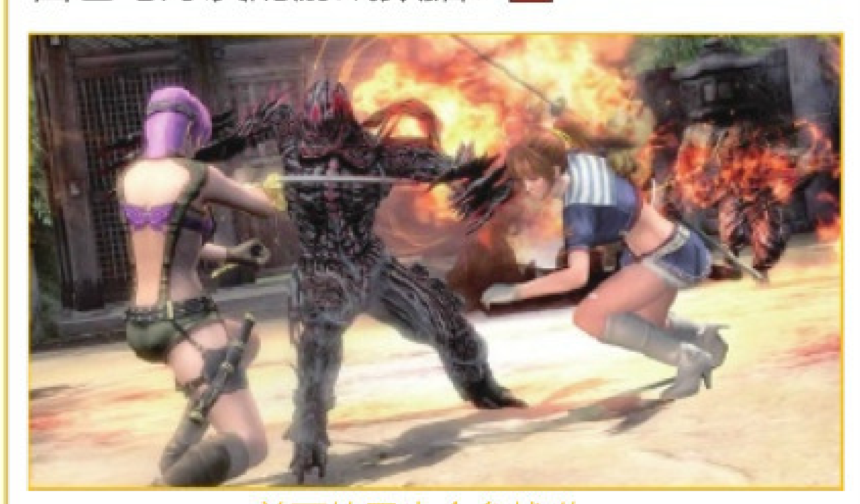


忍者龙剑传3 刀锋边缘

■Ninja Gaiden 3: Razor's Edge■ACT■Koei Tecmo■Koei Tecmo■PS3/X360■2013.4.4■日版

在销量不佳的情况下，非第一方的独占作品就成了一个笑话。《忍者龙剑传3——刀锋边缘》再次证实了这一点，本作从Wii U平台倒向PS3与Xbox 360双平台，号称"逆移植"。移植版中，原本在Wii U平台DLC中新增的3名人物"彩音""红叶"和"霞"也将收录其中，另外追加包含25个任务的挑战模式"忍者之路"。

本作注重联网游戏，有双人合作及最多8名玩家对战的竞技模式。此外还有"忍者世界"系统。在这里玩家可创建属于自己的忍者形象，通过对战来升级与解锁不同的武器和忍法。本作改变最大的就是忍法系统，前作中每使用一次忍法都要消耗一格能量，现在那些能量格被新的忍法槽所取代。每当隼龙砍一下敌人，忍法槽就增加一点，在槽蓄满后隼龙才可以使用忍法，除了具备强大攻击力和无敌时间，忍法还具有恢复生命的能力，恢复量根据杀敌数多少来判定。相比前作，忍法的战术意义就高出了许多。本作的Xbox 360版支持与智能手机联动。玩家可在手机上看到自己与好友的游戏数据。


美丽的霞也会参战哟!


日式的主角和美式的敌人，好奇葩……



龙之教条 黑暗觉者

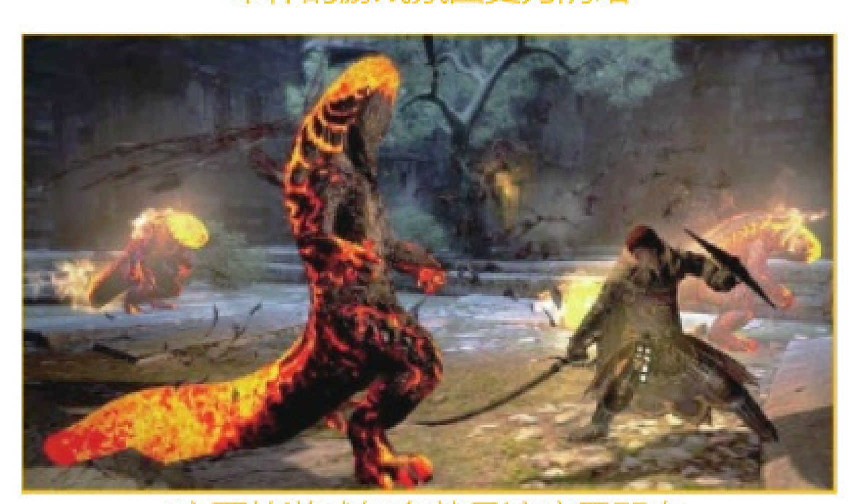
■Dragon's Dogma: Dark Arisen■ACT■Capcom■Capcom■PS3/X360■2013.4.25■日版

这是开放世界的动作游戏《龙之信条》的最新续作。本作可继承前作的存档记录．和前作一样提供开放的广阔世界让玩家自由探索。新增了养成要素和佣兵系统，以及新的地图、任务、武器、防具、技能与动作招式。新增的“圆石”是在打倒敌人后以及地图探索时得到的道具，除了可用来召唤佣兵之外，还可放在烛台上点火，烛火可发出强烈的圣属性光芒，给予周围的敌人极大的伤害。活用“圆石”系统将给游戏的战斗带来极大的便利性。

新舞台黑咒岛是个被凡人所遗忘的死亡之岛，充满了诅咒与阴冷的气氛。岛上四处可见废弃的建筑遗迹，其中潜伏着蠢蠢欲动的恶灵鬼怪。新增的25种敌人都是很考验玩家操作的Boss级人物。比如分为黄金骑士与白银骑士的黑暗骑士，黄金骑士使用单手剑与盾牌，擅长进攻；白银骑士擅长防守，使用巨大盾牌，可以复活黄金骑士。两者常一同出现，互相掩护，十分难缠。新敌人铁腕巨人虽然体型小于前作中的独眼巨人，但破坏力惊人，除了能投掷岩石外，还会使用多种强力攻击。P



本作的游戏氛围更为阴暗



主要的游戏舞台就是这座黑咒岛



斯坦因之门 线形拘束的表征图

■Steins;Gate: Linear Bounded Phenogram■AVG■5pb■5pb■PS3/X360■2013.4.25■日版

本作是人气侦探冒险游戏系列“斯坦因之门”的最新作品，之前系列作品都是以主角冈部伦太郎的视角来描述故事，而本作将会增加可控角色，比如未来道具研究所内的各个成员，让玩家可以深入了解这些社团成员们不为人知的另一面。

牧濑红莉栖就是本作的女主角之一，年仅18岁的她已经完成了哥伦比亚大学的脑部科学与物理学课程，对于未知事物的好奇心十分强烈，但是工作时不近人情与高傲的态度使得她的朋友并不多。另一女主角椎名真由里有着天然呆的个性，是男主角冈部青梅竹马的恋人。虽然知识有所缺乏，但观察能力十分敏锐，时常会发现其他人没想到的盲点。熟女桐生萌郁个性极度内向，有重度的手机依存症，因为输入短信的速度十分惊人，被冈部称为“闪光的压指师”。遇到冈部后不断向他询问“IBN5100”这台旧电脑的事，实际上她是SERN组织派来的间谍。以不同角色展开游戏让本作的故事更加扑朔迷离，玩家还可通过时光机改变过去，让故事走向产生截然不同的变化，增加了游戏的耐玩度。P



天才少女牧濑红莉栖是女主角之一



真由里亲手为伦太郎制作战斗服



名侦探柯南 人偶交响曲

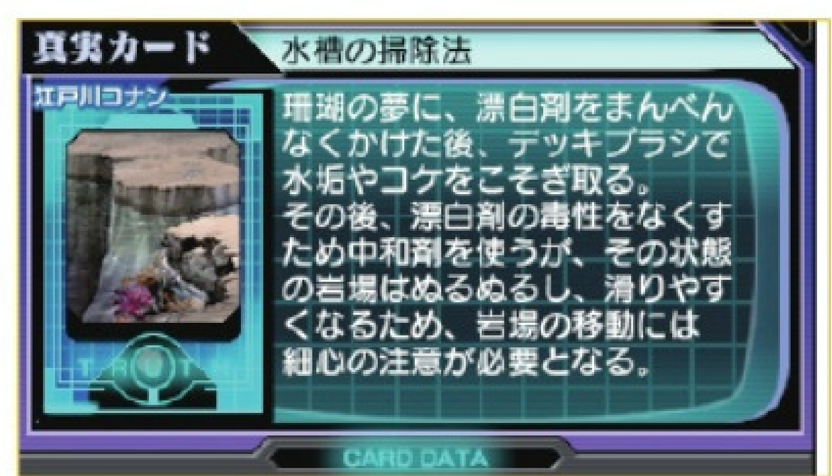
■名探偵コナン マリオネット交響曲■AVG■NBGI■NBGI■3DS■2013.4.25■日版

在本作的故事中，一伙恐怖分子占领了巨大设施“天空四叶草”，掀起一连串的恐怖犯罪活动。我们的主角江户川柯南将在服部平次、毛利兰、少年侦探团等伙伴的帮助下与恐怖分子斗智斗勇。主角也不再限定于柯南一人，而是能以上述伙伴各自的视角阐述剧情，推动游戏的进程。游戏中，当玩家使用单一角色调查到某一阶段后，将触发“Close the Door”系统，调查线索将会中断，玩家无法再使用该角色推进剧情。此时就必须要切换另外的角色寻找新的突破口。在完成某些事件，将线索串联起来后，才能使用之前的角色继续调查。游戏时间以“天”为单位，在“时间轴”界面中，系统会列出该角色一天中已完成和可进行的事件，并且根据当日行动的不同，剧情也会有多种走向。

游戏的推理系统类似“逆转裁判”。玩家通过调查可收集各种“真相卡”，相当于“逆转裁判”中的证物，通过向嫌疑人出示真相卡点破谎言，触发事件，推动剧情。此外，游戏还新增了以突发事件为主的“侦探时间”模式。P



可以以柯南之外的角色展开剧情



真相卡类似于“逆转裁判”中的证物

本月头条

《暗黑破坏神Ⅲ》登陆PS3并支持PS4

暴雪娱乐正式宣布，《暗黑破坏神Ⅲ》将登陆PS3，而且计划支持索尼最新发布的次世代主机PS4。主机版的D3将基于PC中受到好评的核心游戏体验，包括所有的最新升级内容——巅峰等级系统、自定义怪物威力、决斗，以及史诗级的传说物品。此外，暴雪还设计了全新的用户界面，包括更直观的控制操作、全新的动态镜头视角等，游戏支持4名玩家的在线或本地合作模式。PS3版的D3已于3月22～24日在波士顿召开的PAX East展会上进行了现场展示。《暗黑破坏神Ⅲ》最先于2012年5月15日在PC平台发售，并在24小时内成为电脑游戏历史上销售最快的游戏，截止12月31日，已在全球售出超过1200万份。



PAX East弥补了春季游戏展的空窗，参观人数已经与西雅图持平

头条看点：PAX（Penny Arcade Expo）是由Penny Arcade Webcomic两位作家Jerry Holkins和Mike Krahulik于2004年联合创办的一个半年期玩家盛会，展会初期主要针对美漫爱好者和桌游玩家，后发展成为包含各类型游戏内容的全面游戏展。PAX起初在美国西海岸的西雅图举办，2010年开始在东海岸的波士顿设立分支展会。暴雪虽然不去E3，却是PAX的积极参与者之一。

■《魔兽世界——熊猫人之谜》更新5.2补丁


雷电王座是有13个首领的大型团队副本，其中第13个是被设计者描述为“难到爆”“一般的英雄模式团队都不应该把他算在开荒进度内”的隐藏首领莱登

《熊猫人之谜》的第二个主要补丁《雷神再临》日前正式上线，该补丁带来很多变化，增加全新的大型团队副本“雷电王座”，还包括新的世界首领、声望、日常任务集中地、传说级任务线的延续、术士绿色火焰任务线，以及新的场景战役、稀有怪物、精英任务怪和稀有怪物不分阵营共享机制的引入、世界首领同阵营自由共享的新机制、新的精英级战斗宠物、大量新的宠物和坐骑、钓鱼的新事件、锻造专业的调整、珠宝加工和裁缝与炼金等专业的新配方、日歌农场的升级、新的考古文物种类等，另外包括竞技场新赛季、竞技场等级和装备方面的重大调整以及所有职业的平衡性调整等几乎涉及游戏所有方面的更新，给已经很充实的资料片又增加了不少内容。

■暴雪娱乐正式公布2013年暴雪嘉年华

2012年的暴雪嘉年华因为暴雪开发任务繁重的缘故最终取消，但今年玩家们又有机会参加暴雪自家的游戏盛会了。2013年暴雪嘉年华定于11月8日和9日在阿纳海姆会议中心举行，照例玩家将有机会了解到暴雪产品的最新消息、跟游戏设计者面对面讨论交流、现场观看世界顶尖选手参加的电子竞技赛事，具体的细节将在今年晚些时候公布。

暴雪焦点

稀有共享机制

《魔兽世界》的5.2版本加入了一个虽然细微但是很好的改动：精英级任务怪和稀有怪物不分阵营共享，任何玩家都可以参与攻击，根据参与战斗的玩家数量，怪物的生命值上限会相应提高，但所有参与战斗的玩家，不管是哪个阵营的，最后都有独立的机会获得战利品，跟随机团队的设定类似。

这可能也会带来一点问题，比如有人打一下后就坐享其成，但终究来看是利大于弊的。很遗憾，这个功能目前仅限于雷电岛上的怪物，潘达利亚地区掉落坐骑的赞达拉战争使者等新稀有怪物不采用该机制，加上怪物离开刷新区域过远会重置，考虑到坐骑的吸引力太高，所以肯定会有人趁乱浑水摸鱼。这让我想起资料片初期的一件小事：当时因为昆莱山的稀有怪物斯克里奇掉落的烟斗对冲声望第一至关重要（也因此极具价值），总是会引起不愉快的争端，比如有些人在Tag怪物的争夺中失败后使出试图把怪物嘲讽走重置的阴招。还有更绝的，在60年代，有术士在与人争夺恶魔怪失败后将其连续放逐（当时放逐对象无需红名且可持续1分钟）令对方无法攻击。

即使在美服，随着版本更迭、游戏人口更新换代，好的游戏环境也不好维持。归根到底，利益是令MMORPG越来越“Every Man for Himself”（人人自利）的原因，多些稀有共享机制这样的改变，虽然不能让游戏回到公测时大家路上相遇就会随手加Buff、经常义务帮忙的局面，但多少会让游戏体验更正面吧。P


潘达利亚新增的稀有怪物掉落3种不同颜色的坐骑

熊猫人之谜 ■**制作：**Blizzard Entertainment ■**运营：**网之易网络 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演
■**游戏状态：**正式运营 ■**官方网站：**http://www.battlenet.com.cn/wow/

WoW新讯息和未来改动汇总

■福建 Coldwind

《魔兽世界》玩家的疯狂程度促使游戏开发者们不断努力，缩短新一个版本的开发周期，试图做出更合理的系统改动。以下是近期一些官方蓝帖、推特和访谈中提及的将来可能进行的一些调整：

1.暴雪仍在摸索如何让场景战役更好地融入游戏，发挥它的全部潜能。

2.装备升级在后续版本里是否会回归还在讨论中，但至少不太可能再允许升级PvP装备。装备升级的优点是可以让新玩家升级蓝装来达到英雄5人本和随机团队要求的物品等级，缺点是玩家难以抉择如何使用他们的勇气点数。另外，装备升级还可以让公会成员缓慢地得到提升，帮助公会的开荒进度。可能的解决方案是部分返还点数或可以把升级从一件装备转移到另一件装备上。

3.在5.2测试服初期，沉默和控场技能的调整被取消主要是为了防止治疗者变得过强，他们有很多瞬发治疗技能。这些改动可能会在下个资料片中进行。

4.未来可能会给PvP方面增加更多装备之外的奖励来吸引玩家。

5.鬼蟹曾提到会有一项重大的新功能，最新的消息是，这项神秘的新功能将在资料片最后一个补丁中加入，让玩家有足够的新内容可玩。

6.单人练习场（Proving Ground）还在设计中，只要设计完善了就会加入。

7.今后每两三个月就会推出新补丁，轮流加入新团队副本和新的剧情发展。

8.不会有英雄模式的怒焰裂谷，但那下面进行的试验在不远的将来就会产生后续影响。

9.较短和更开放的场景战役比长和直线性的场景战役更受欢迎。

10.最新5.2版加入的一系列单人场景战役是用来讲述剧情的，无法被重复。这些场景战役先是随雷电岛的服务器进度解锁，然后再由你的角色解锁，所以不管你在什么阶段加入雷电岛都不会错过它们。

11.任务设计团队本来想在本资料片中给每个职业都设计一个职业任务，但所需的时间足够设计一整个区域了，最后他们的选择是要么做新区域螳螂高原，要么做职业任务，结果是所有人都可以体验的内容（新区域）胜出。但暴雪将来仍可能会逐步（一次一个职业地）加入新职业任务。

12.虽然5.1版剧情中达拉然发生了巨变，但前往诺森德等于是时光倒流，变化后的达拉然在游戏中不会体现出来。

13.设计团队经过了组织，试图避免在资料片最后一个补丁和下个资料片之间有太长的间隔。

14.5.2补丁给场景战役奖励的袋子中添加了更好的奖励，5.3会给场景战役增加一些挑战，如限时模式，或更有技术含量地完成场景战役，得到额外奖励。

15.开启术士绿色火焰任务线的“失落军团的封印书典”目前由雷电岛上的怪物、稀有怪物、首领稀有掉落，未来的补丁会提高掉落率，这样运气不好（或太懒）的术士也能完成任务线。

16.5.3补丁将主要讲述在潘达利亚发生的事件给艾泽拉斯两大阵营带来的影响（部落阵营会发生政变），5.4补丁中会发生以前提到过的围攻奥格瑞玛事件。

17.第7个煞魔早晚会揭晓的。

18.对一些旧世和TBC团队副本Boss战的调整（一些掉落小宠物的首领），其目标并不是为了让《巫妖王之怒》之前的团队本都可以被单刷（也就是说不太可能调整25人尤格萨隆0灯的战斗，以方便玩家单刷坐骑）。

19.让玩家可以选择随机团队的掉落装备，比如惩戒骑可以获得治疗装备，虽然没能在5.2中加入，但仍在计划之中。

20.考虑未来将幽暗城之战作为场景战役重新加入。

21.无法同时排不同的随机团队是因为以前没有多个随机团队同时存在，所以这个想法就被漏掉了。P


5.2补丁吸收了玩家发现的“分享Tag”的办法，同阵营不需要组队就能共享世界首领


一群玩家在一起蹲守稀有怪物，托稀有共享机制的福，玩家们在雷电岛上才有共同努力的感觉


就像暴雪意识到的，玩家总能找到最有效率的途径，就刷勇气点数来说，杀稀有比做日常好多了


5.2的精英宠物是一种尝试，暴雪在探索给宠物战斗的老手们更多挑战的办法

本月头条

育碧软件公布本财年第三季度财报

育碧软件日前公布了其截止至2012年12月31日的季度财报。2012～2013财年第三季度，育碧的销售额为8.02亿欧元，同比增长了23.0%。在本财年的前9个月中销售总额为10.81亿欧元，增长了20.1%。 第三季度在核心游戏市场上，《刺客信条Ⅲ》的实体版及在线数字版总共出货超过1200万份，与《刺客信条——启示录》相比增长了近70%，获得了史无前例的成功。《孤岛惊魂3》是2012年Xbox 360上评分最高的射击游戏，总共出货超过450万份。在线游戏市场销售额增长了143%，为5520万欧元，这要归功于数字版游戏及DLC内容的收入。休闲游戏市场虽然有所萎缩，但《舞力全开4》仍然出货超过800万份。

头条看点：育碧在本财年的最后一个财季有《Trials Evolution》PC版和《魔法门——英雄交锋》iOS版上市，免费游戏《纪元在线》公开测试。此外，育碧已收购了THQ蒙特利尔及其外包游戏《南方公园——真理之杖》的发行权。

■《看门狗》主要瞄准次世代平台



《看门狗》就如育碧软件以往的大作一样概念前卫，反正，至少它拥有超好的卖相……

在索尼的PS4发布的同时，育碧软件公布了《看门狗》（暂译，Watch Dogs）的全新演示影像，从中可以看到游戏画面细节的进一步提升，而且显然已经瞄准了年底开始的次世代主机时代。育碧软件CEO Yves Guillemot接受采访时表示，育碧已经为次世代主机的游戏工作了“两到三年”，公司在PS4的首发游戏《看门狗》就是他们的成果，现在团队正在为下一代主机和PC版本的发售而努力工作，其他的团队则正试着将游戏推向本世代主机。他表示，可能在E3上这两个版本都能够得到展示。《看门狗》技术总监Sebastien Viard此前表示，育碧为本游戏开发了一个全新的引擎——Disrupt，这个引擎将同时支持本世代和次世代平台。《看门狗》以出色的画面和新鲜的黑客玩法成为GTA类游戏中的新亮点，出色的引擎和美工让本作在PS4首发游戏中也十分抢眼。

■老大开口：《超越善恶2》“就要来了”

育碧软件CEO Yves Guillemot接受采访时表示，《超越善恶2》“就要来了”。在索尼的PS4发布期间，Yves Guillemot告诉Kotaku，关于《超越善恶2》，他目前不会给出评论，但是“当下一次我们交流时一定会给大家提供新东西”，这是育碧掌门人第一次明确暗示，本作会有一个新的内容发布和时间表。根据之前的消息，《超越善恶2》由育碧最资深的制作人之一Michel Ancel在育碧蒙彼利埃工作室开发，预计登陆次世代平台。

育碧焦点

跳票传说

每个资深厂商都有自己的跳票传说，育碧软件也不例外。但没有一款游戏会像《超越善恶2》一样承载万千宠爱，却迟迟不肯揭开盖头。

最早是在2008年5月公布的《超越善恶2》，本来宣布登陆次世代平台——在当时来讲，这指的是PS3和Xbox 360平台，而且人们都以为在当年E3就可以看到游戏展示，没想到之后却连续5年消息全无。期间我们除了看到一段泄露的游戏流程影像，育碧连游戏截图都没有发布过一张（好吧，其实半年前又泄露出两张）。育碧在官方场合时不时要应付一下记者朋友，甚至不得不一次次澄清这款游戏并未消失。但为何本作的开发迁延日久，却没有任何官方说法。一种猜测是，Michel Ancel设想中的这款游戏需要极高的技术条件支持，本世代主机的机能无能为力，如果真是如此，不知本作的舞台要宏大到何种地步，才能跟上制作人的脚步。但更现实的猜测是，Michel Ancel很忙。在最近5年里，这位金牌制作人主导了育碧多款吸金大作的开发工作，将“雷曼”和“疯狂兔子”系列的潜能挖掘到了极致。Michel Ancel自己仿佛也对本作很有感情，他曾经流露出了慢工出细活、不准备好就不发售的意愿，而资金流充裕的育碧显然也是等得起的。

一款当年口碑极好却销量一般的游戏，时过境迁仍旧被玩家惦记着，这是多么幸福的事。期待在即将到来的E3上会看到《超越善恶2》的身影——嘿，Jade，别卖萌了！



半年前泄露的游戏截图显示的仍旧是泄露视频的演示中的那个场景，我们知道的就这么多了……

刺客信条Ⅲ 暴君华盛顿

■名称：Assassin's Creed III: Tyranny of King Washington ■类型：ACT ■制作：Ubisoft Montreal
■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.4.26 ■撰文：北京 红黑军团

■ 主角不会死，但是会重伤在华盛顿的枪下，随后他会开始去Sky World的旅行，这次旅行有点“呆死萌”造访异世界的感觉



■ 有了伊甸苹果的庇护，华盛顿变成了扭曲的暴君



■ Connor在Sky World掌握了新的能力，并且最终找到了自己的灵魂“伴狼”



■ 像狼一般的伪装能力，几乎就等于隐形

育碧软件于2月19日正式开始发售《刺客信条Ⅲ》的单机任务DLC《暴君华盛顿》，当然2月份面市的只是其中的第一章，名为《恶名》（The Infamy）。之后则以每月一个章节的速度总共推出三章故事，后两章分别名为《背叛》（The Betrayal）和《救赎》（The Redemption），加起来将是一段长达7个小时的单机剧情体验。

在《恶名》的开始，我们的英雄康纳（Connor）在开拓地的河岸上醒来，他做了一个怪梦，梦见自己的母亲向他警告森林中的危险，他尾随母亲而去，询问她为何复生以及这种警告的意义，随后母子俩遭遇了被围攻的原住民，原住民们将袭击归咎于华盛顿，并且称他是“华盛顿王”。回到村落，康纳遇到华盛顿亲自代领着本尼迪克特·阿诺德和帕特南将军前来绞杀部落居民，并且用金苹果杀死了他的母亲。康纳起而反击，却被苹果的力量击败，被华盛顿打成……重伤——毕竟主角不会死。

5个月后，在族母的照料下，康纳得以复原，按照族母的指点，他在天国世界Level Up，得到了动物之力的新能力，可当再次回到村落时却看到全村遭遇杀戮的景象。垂死的族母指示他去杀死华盛顿和他的帮凶。康纳很快找到了阿诺德，从他那里得知本杰明·富兰克林在波士顿被囚的消息，然后他遭遇了帕特南将军的突然袭击，不省人事。再次醒来时，帕特南将军正亲自押解康纳前往波士顿，他并没有选择直接杀了康纳，因为这是他带给华盛顿大君的绝好礼物……

帕特南将军正亲自押解康纳前往波士顿，因为这是他带给华盛顿大君的绝好礼物

到本文截稿前，制作组还没有透露DLC后两章的详细剧情，从目前故事走向看，预计之后的每章还会包括五六个任务，场景也会从第一章的野外转往波士顿等城市地区。那么，华盛顿王的最终命运是被刺还是被迫归隐呢？联系到“刺客信条”系列一般不会改写历史，而是进行全新诠释的传统，也许后一个结局更为妥帖……

值得一提的是，最初玩家们都认为，《暴君华盛顿》这一系列DLC不过是制作组提供给我们的另类体验，但后来制作组又表示，这三章内容会包含在系列的官方剧情中，这似乎等于承认DLC其实是原作的一部分，因此系列的脑残粉们就更不容错过了。P

本月头条

EA正式公布《战地4》

EA游戏品牌负责人Frank Gibeau日前表示，《战地4》会在5月份前后向玩家展示游戏内容。和《战地3》最初的情况一样，虽然EA早就确认该作的存在，却没有急着正式公布它。EA首席财务官Blake Jorgensen在最近召开的投资者电话会议上表示，他已经亲眼见到过运行在PS4上的新“战地”游戏，尽管EA目前为止尚未正式宣布《战地4》登陆PS4。Jorgensen透露，PS4机能强悍，因而EA能在这个平台上做许多“从未做过的事情”，这等于承认了之前关于EA DICE正在全力制作《战地4》的传闻。

头条看点：关于《战地4》亮相的时间，还有消息称，EA可能将于4月26日微软的Xbox 720（如果是叫这个名字）发布会（如果这个发布会存在）上，公布EA给微软阵营的限时独占内容，因此《战地4》或它的部分游戏内容也可能被作为EA与微软搞好关系的重要筹码。

■“质量效应”将推出首部连载漫画


由漫画家Omar Francia创作的漫画样张

据外媒报道，“质量效应”系列将推出首部连载漫画《根基》（Foundation），故事将由系列游戏2代的编剧之一、3代首席编剧Mac Walters执笔，Dark Horse发行。漫画计划推出12期，以一位原创女性角色的视角描述一个独立的故事，为“质量效应”系列周边产品拓展出新领域。此外，BioWare已于3月5日发布了《质量效应3》新的单人游戏DLC《神堡》（Citadel），薛帕德将拜访神堡卫区和议会档案库，与前两作中的队友联手调查新的谜团，DLC加入了赌场与阿玛克斯战斗竞技场，还增加了装饰薛帕德在神堡住所的功能。在此单人DLC和一个新的多人DLC发布后，“质量效应”三部曲将彻底谢幕。制作组强调，这个DLC不会更改游戏结局。

■Respawn或将在E3公布首个游戏

Infinity Ward的元老Vince Zampella在Twitter上说，他所在的新工作室Respawn Entertainment会参加今年的E3展。Respawn Entertainment创立于2010年，由“现代战争”系列的两名关键人物Vince Zampella和Jason West携旧部投奔EA后成立（实际上算是回归，他们之前在2015小组参与“荣誉勋章”系列），之后这家工作室极为低调，除了一度传闻想制作一款科幻题材游戏之外，几乎没有任何风声传出，因此此次确定洛杉矶之行，也暗示工作室的新作到了公开的时候了。至于细节，Vince Zampella卖了个关子，他说：“我不打算两手空空去E3，但现在还什么也不能说。”

艺电焦点

次世代先锋

从现在开始到E3期间，各位玩家请打起十二分的精神，因为这可能是近10年来最重要的一个春天，索尼和微软为了次世代主机的发布以及各自新主机的吸引力正在暗自角力，突然公布一个什么大消息绝不是令人意外的事。

而作为发行商，除了依靠各种独占内容和游戏与厂商合纵连横，争夺曝光度和玩家群的最大化，自身产品线的调整和洗牌也在所难免。EA带给次世代的先锋如无例外就会是《战地4》，一个传说中会将“寒霜2”引擎潜力发挥到极致的新作。当然，这个选择也是有些无奈的，新平台首发，玩家覆盖面最大的“枪车球”游戏总是首选，但EA经历了《荣誉勋章——铁血悍将》的惨败之后可能已经对Danger Close Games失去信心，近期EA的裁员和工作室的调整也被认为和次世代游戏的计划有关，外界认为此举可以集中力量攻克新主机初期的一些新挑战。

EA的CEO John Riccitiello已经表示，“战地”和FIFA会引领EA进入充满机会的下一世代，并且越做越大。近来，德国亚马逊网站上已经将《FIFA 14》加入PS4游戏列表，并且很可能近期就会接受预订。当然，在新主机初期，以上游戏都会在旧时代上继续发售，PS3和Xbox 360版一个也不会少。那么对《FIFA 14》来说，悬念是，这次PC版能跟上次世代的脚步吗？



《荣誉勋章——铁血悍将》的正版用户已经获赠《战地4》的Beta测试账号，目前EA比较为难的是，如果“战地”系列无法保持一年一作的频率，那么“枪”系列大作该由谁顶上呢？

龙世纪Ⅲ审判

■名称：Dragon Age III: Inquisition ■类型：RPG ■制作：BioWare ■发行：Electronic Arts ■平台：TBA ■发售日：2013 ■撰文：天津 半神巫妖

■《龙世纪Ⅲ——审判》的原画里有许多前所未见的场景，展示出前所未见的风格……



■ 审理者堡垒的原画，预计此地作为玩家的家会有很有升级选项



■ 仅从原画看还是很有《天际》风的不是么？

在EA的商业化流水线上很少有这样的游戏，公布了半年多还丝毫没有正式的消息。但《龙世纪Ⅲ》就是如此，在2012年9月公布后，引起了系列粉丝和RPG爱好者的广泛关注，却一直没有更多的爆料。虽然BioWare至今仍认为二代的一系列改进是成功的，但远逊于初代的销量和玩家口碑却不可忽视。因此，BioWare虽然经历了创始人隐退的变故，却似乎说服了EA给予他们足够的时间来酝酿和制作三部曲的最后一作。

游戏的副标题名为“审判”，目前还不知确指，许多资深玩家认为游戏的主角将是一名奥莱伊国（Orlais）的审理者。因为BioWare的确宣布三代游戏的发生地在这里，并且这个映射为现实中法国的国家陷入了内战，教会丧失人心，圣殿骑士组织也分崩离析——二代渲染的教会与法师之争最终明朗化。其实，在二代最后一部DLC《刺客的印记》中玩家已经到过风景秀丽的奥莱伊了。当BioWare宣布本作将采用EA最擅长的“寒霜2”引擎并将作为次世代主机首批RPG推出时，玩家对这款游戏的画面也多了一份期待。

目前BioWare只公布了本作的一批设定图，广阔、奇幻风格浓厚的平原，神秘的洞穴和类似黑天鹅城堡的要塞等场景还是让玩家浮想联翩。那个要塞据称是玩家作为审理者而拥有的个人堡垒，将来很可能会有各种升级等等。由于大量的新场景和改进，BioWare宣布本作的制作周期和投入远超自家的其他游戏，应该不会像二代那样匆忙而且流程过短。

玩家们对本作最大的疑惑是“寒霜2”能否胜任RPG的要求，这取决于BioWare未来一年的努力

本作制作人Aaryn Flynn宣称会改掉关卡重复的问题，同时他还高度赞叹了《天际》所取得的成就，并希望能学习其中一部分经验。但不能简单地凭此就认为三代会是一部开放世界游戏，我们可以把“借鉴《天际》”理解为游戏部分场景是半开放世界，如二代开场的逃离部分。

蛰伏如此之久的《龙世纪Ⅲ》将是一部野心之作，目标是次时代主机，因此它也许有可能延期至2014年早些时候发售。《龙世纪Ⅲ》也许将是EA和BioWare收复奇幻RPG失地的复兴之作。玩家也有足够的理由相信，BioWare如果想做好一款RPG而又没有外来压力的话，那他们是完全可以做好的。

本月头条

GTA5仍旧主打本世代平台

Rockstar Games迟迟不公开GTA5的新消息近来带来了一些负面影响，如一些媒体和分析师猜测，GTA5推迟到9月份发售是因为为新一代主机平台分心，暗示R星其实暗地在开发PS4等版本。由于这可能让有钱的玩家持币观望，导致PS3或Xbox 360版本销量下滑，R星不得不在一些场合公开辟谣，坚称他们将游戏推迟发售的唯一原因就是要保证质量，让游戏不辜负玩家们的期望。R星还进一步解释说，GTA品牌本就是一个每隔数年才发行的系列游戏，比如GTA4和GTA5的发售就相隔5年，如果他们急于一年或两年发行一作，只会让这个品牌被过度消耗而导致贬值。因此，Take Two典型的做法是每年都发一部不同系列的新作。《荒野大镖客》《黑色洛城》和《马克斯·佩恩3》就是在GTA系列的空窗期里陆续面世的。


玩家作品已经达到这个水准了，官方原画师你们压力不大么……

头条看点：由于GTA5的开发越拖越长，有分析师给它的开发成本算了一笔账，认为它最终的开发成本会达到1.3亿美元之巨。这一数字的推算基础是假设大约有250名员工5年来一直在开发GTA5。尽管开发费用如此巨大，但分析认为，GTA5仍有望大卖特卖，发售后的半年内甚至有望售出1800万份，销售额达到10亿美元。

■《边境之地2》将有第六主角和新的等级上限


嘿，基友们，不继续来刷DLC么？

忙完《异形——殖民地陆战队》之后，Gearbox Software的总裁Randy Pitchford在他的Twitter上透露，《边境之地2》很快将迎来新的角色DLC和更高的等级上限。当粉丝们问及是否会有第六个可玩角色时，Pitchford说，当然有，而且DLC的内容正在开发中。不过他同时表示，后续DLC的开发细节暂时不能透露，因为他害怕许诺太多却无法实现，但至少可以带来新的角色和新的等级上限，与之相应的新的单人战役预计会在游戏季卡中作为打包DLC提供，但Pichford并未透露这些DLC何时会到来。

仟游焦点

大作周期

Rockstar为GTA5发行日期做出的辩护是否实情，我们可以留待时间去评判。然而5年一作的速度是不是最适合当今游戏业的？如今评判起来却难度很大。

也许在一两年前，我们可以理直气壮地说R星这么做有情有义，虽然他们5年里其实在其他平台发行了不少GTA游戏，其中一些还是iOS移植等冷饭，但是却以严肃的态度对待系列正传，业界良心。然而最近几年游戏业内大卖的产品多是一年一作的快餐产品，尤其以“使命召唤”系列为甚，Activision确立了两组轮流开发的策略后，尽管人们对Treyarch的开发实力捏一把汗，却没有阻止这个系列的热卖趋势，最新的《黑色行动Ⅱ》已经把故事编到未来世界，说起来挺扯淡的，可还是打破了系列单作的销售纪录。同样的例子也在“刺客信条”身上应验了，《刺客信条Ⅲ》的出货量已经接近1500万套，就算评论家们认为这是系列近年来最平淡的一作，也阻止不了美国玩家面对喜闻乐见题材时的热情。

我们可以举出一些反例，比如同是育碧软件旗下的品牌，“波斯王子”一年一作就迅速抽干了自己，无以为继，但以发展的眼光来看，“波斯王子”的很多概念延续到了“刺客信条”里，而后者严密的背景故事也带给玩家极大的吸引力。但归根结底，我们得承认，现在是个快餐游戏的时代，越是快餐，越是普及度高的游戏类型和题材就越是容易滚雪球一般向前发展。

我们当然仍旧对R星的严谨态度心存敬意，唯一的缺憾是有许多GTA玩家等不及这么久。P



GTA4是在2008年4月29日发售的，从那时开始，“使命召唤”和“刺客信条”已经出了4部新作

■ 虽然"少女逃亡记"已经如约上演，但Ken Levine并未明确《生化震撼——无垠》未来还有什么惊喜能带给玩家

生化震撼无垠

■名称：BioShock Infinite ■类型：FPS ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.26 ■撰文：北京 红黑军团



■ 血海中的Elizabeth，本作看来并不缺乏黑暗惊悚的场面啊……

■ 解脱囚禁的Elizabeth第一次感受到了她早该得到的快乐



■ 哥伦比亚集市上在出售Voxophone，《无垠》版的录音带

2K Games日前正式公布了新作《生化震撼——无垠》的"季卡"（Season Pass）计划，这个季卡是一个3个DLC打包的配置，相比其他一线大作的后续DLC和季卡的内容来说并不显得很多。这些DLC为游戏追加了约4小时的额外内容，并用新的故事、角色、能力和新的武器来延续玩家在天空之城的冒险。

购买季卡的玩家，首先可以获得名为Early Bird Special Pack的武器升级包，特别包收录了4件独占的装备、一项机枪和手枪的升级配件，以及可让你提升生命值、护盾耐久性或可以使用精神力等能力的5种Vigors。最后，你还能得到机枪和手枪的金色皮肤（这不是网游厂商才爱干的事儿么……）。此外，已预购本游戏的玩家可免费获得"工业革命包"（Industrial Revolution），它也将包括在季卡当中，带来了能提升战斗力的3类道具，即Boost Combat能力、500元游戏奖励金以及5把开锁工具。以上季卡售价19.99美元或1600点微软点数。

到本文截稿时止，我们得到的消息是，季卡很可能会随游戏本体一起推出。但从以上介绍来看，提供的多为附加道具，而没有关于新的故事和角色的内容，这其实才是玩家们最关心的。由于本作开发商Irrational Games曾发生内部变动，导致游戏上市推迟，很多玩家并不看好这款游戏的前景，加上本作并无多人和合作模式，因此系列拥趸更希望在单人剧情方面能有所扩展，起码能达到前两作DLC的水准，让自己买到的游戏物有所值。不过奇怪的是，本作开发的首脑Ken Levine只是语焉不详地表示，未来可能响应号召带来更多DLC，却没有公布详细计划，颇有走一步看一步的趋势。

本作并无多人和合作模式，因此系列拥趸更希望DLC在单人剧情方面能有所扩展

尽管如此，分析师们仍对游戏表示乐观，并估计至少能售出490万套。如今，基于害怕名目繁多的扩展内容弄得你头晕的心理以及资金快速回笼的便利，厂商们已越来越青睐于拿季卡的名头去推销自己的系列DLC。当然，他们真心地并不是为了省却玩家的麻烦，而是用貌似打包集合加促销的方式推销出更多DLC，我们唯一期望只是它足够有料，《生化震撼——无垠》的季卡是否也一样有料？希望读者们看到本期杂志时得到的是肯定的答复。

本月头条

《梦想世界》演绎你的武侠奇缘


《梦想世界》领悟酷炫招式，任你驰骋江湖

多益网络旗下的《梦想世界》近日推出的全新玩法再次掀起武侠旋风。原汁原味的江湖、颇具武侠感的战斗系统无疑是最让人着迷的。玩家可以通过江湖磨练，肩负起斩妖除魔的重任，给玩家一个仗剑江湖的梦想。除此以外，《梦想世界》还开放了招式领悟系统，十一大流派421种招式随机领悟，让玩家在日常的行走江湖时都可能灵光一闪领悟新招；每个招式各有特色，属性相生相克，在刀光剑影中见招拆招，让玩家体会武林高手切磋时的刺激感受。该作引人入胜的剧情故事，可以让玩家邂逅无数江湖轶事；体验各种穿越副本，或回到三国，或大战黑山老妖，把一身绝学发挥得淋漓尽致。

头条看点：金古梁温的武侠小说和电影让武侠文化影响着一代又一代玩家。此次《梦想世界》意在打造一个原汁原味的江湖，古龙说："有人的地方就是江湖。"那么《梦想世界》十一大流派的武侠风势必会让每个玩家感受到浓浓的江湖味。

■《神武》创新玩法引领潮流


《神武》创新玩法

由多益网络开发、运营的回合制网游《神武》在延续了回合制中宠物、家园等经典玩法之外，更将时下流行的塔防类、竞技类、策略类、休闲类、攻城类玩法完美融合，创新玩法引领潮流。据悉，"烽火连城"是《神武》中的攻城类玩法，突破了传统回合制网游靠装备和等级单调的刷怪模式。因为参加"烽火连城"活动没有装备等级的压力，活动提供军师、谋士和将领三大职业选择，在活动中，玩家可以通过自己的努力获得极品装备和宝宝，甚至还可以去神秘的地狱洞穴收复强大的怪物做守护兽。这种多玩法的创新活动模式受到玩家的喜爱。此外，《神武》中还有竞技类"大闹天宫"，塔防类"使命召唤"，休闲类"小伙伴大作战"，策略类"智慧风暴"等多种玩法，多益网络表示，希望玩家能在游戏中获得更多乐趣。

■《命运之轮》开启结婚系统

多益旗下的网游《命运之轮》近日开放了结婚系统。据悉，游戏为玩家们准备了浪漫世界必备的各种道具，有玫瑰、宝石、焰火、求婚戒指、结婚典礼等等。"蓄谋已久"的情侣玩家终于可以走向幸福的婚姻殿堂了。《命运之轮》项目组表示，新开的结婚系统十分特别：情侣玩家需要组队在一起做任务、下副本，或者赠送对方玫瑰、宝石等道具来增加双方的好感度。当好感度达到一定程度后，即可在爱神那里结为夫妻。另外结婚后还会在王国大街举行一次盛大的婚礼游行庆典活动，到时候在场的玩家都可以观摩你们的婚礼，分享幸福的甜蜜。此外，《命运之轮》本次更新还开放了全新的飞行战斗模式、惊险的穿越寻宝、神秘的心愿探索、刺激的战场竞技等内容。

多益活动

梦想世界

《梦想世界》是多益网络2009年推出的一款大型回合制2D角色扮演类网络游戏，以各种独具特色的玩法，为玩家创造出一个现代和古典交融的奇妙世界。《梦想世界》是一个娱乐性极强的虚拟世界，玩家在游戏中可以创办工厂、交易股票、发明科技、成立帮派、订阅报纸、建设家园、建造花田、狼兔阵营等。

请判断下面3个关于游戏内容的正误：

1.《梦想世界》推出了结婚系统；

2.《梦想世界》在这个版本里开放了招式领悟；

3.玩家可以在《梦想世界》的世界里上天入地。

活动截止日期：2013年4月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年6月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡（1张）。

2013年2月中旬刊有奖问答中奖名单

哈尔滨 徐小飞

四川 张宸

甘肃 孔建鹏 P


《梦想世界》给玩家带来的江湖感十足

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.duoyi.com/

探访《梦想世界》金字塔迷宫

■广东 漂流瓶

《梦想世界》金字塔迷宫探险深受大家喜爱，传说迷宫里拥有各种价值连城的宝物，各种亡灵怪物和各种需要破解的机关和陷阱，迷宫的场景每次都会不一样，这给玩家带来了很大的考验。

想拿宝物先进门

进入金字塔迷宫的房间要通过传送门，不过这些传送门会隐藏起来。大伙要找出它们也要花费一些心思。如何更快地找到它们就看大家了。

残缺石门：收集到三色水晶（红、黄、绿），水晶绑定在3只小怪身上，打死小怪能获得相应的水晶。把水晶嵌上石门，即能启动石门进入隐藏房间。

点燃炉火：3个火炉分别散落在房间中，炉火燃烧时间只有3分钟。在火炉都点燃后，在“守墓人”处的房间出现传送门。

绘图拼板：标准拼图模式，一张完整图随机打乱成16片小图。每张图只能与相邻的置换，完成拼图后，会在拼板所在的房间随机位置出现传送口。

隐藏在金字塔中的亡灵

千万别以为金字塔冒险只是走走迷宫、解决机关陷阱和拿宝物，里面有不少守护生物在等着大家。它们都是非常犀利的怪物，大家可要打起十二分精神了。

迷失的精灵

迷失的精灵会幻雾朦胧和起死回生。其中幻影傀儡会幻影复制，可复制玩家属性招式技能；无畏斗士会自爆和尸体保留，以此让迷失精灵起死。所以要优先杀主，然后杀无畏斗士，最后杀幻影傀儡。

凯布利的子嗣

凯布利的子嗣只带沙蝎近卫出场，但不要小看它。凯布利的子嗣的特色招式圣甲虫之触，给你带来灼痛，同时2个回合后会毒发，降低你大量的气血，这关医生能力很重要。烈日的灼烧是法术群攻招式，所以大家应集中火力攻击主怪。

阿匹斯的使者

阿匹斯的使者带着贪食者与暴饮者，贪食者的尼罗河之腐水是群攻法术，暴饮者的法老的毒酒是物理单攻，能使人中毒。所以优先杀小怪，最后杀主怪。

阿努比斯的影子

两大绝招为公正的称量与偏心的称量。公正的称量：单回合施放该技能，不浪费回合将所有玩家（包括玩家的召唤兽）的血量变得和血量最少的那个相同。偏西的称量：双回合施放该技能，不浪费回合将两个法老的血量统一为高的那个法拉的血量。所以应集中火力优先灭阿努比斯的影子。

托勒密的勇士

出现托勒密的勇士时迷宫会出金花鼠，单人杀掉金花鼠后会获得显形沙，显形沙是托勒密的勇士隐身技能的克星。将显形沙交给速度最快的玩家，沙子放在战斗栏中，每回合战斗开始时，对着托勒密的勇士使用，可以解除它的隐身。

顽强的阿哈

特色招式是阿哈的铠甲与呼喊预备队。阿哈的铠甲受到任何物理攻击掉血递增，起点是10。受到10次攻击以后会提示“阿哈的铠甲出现裂纹”，受到20次物理攻击以后则取消阿哈铠甲Buff，怪物名字变成“愤怒的阿哈”，这时就可正常攻击了。呼喊预备队是当场上小怪战场精锐被杀以后，会自动呼喊新的小怪替换死亡的小怪。所以只能优先解决顽强的阿哈，小怪的气血少，放最后清理。

在《梦想世界》金字塔迷宫里，所有冒险队伍都需要在多达上百个场景及传送门中寻找出路，这对于探险者来说是个大考验。另外每次进入迷宫，所有的场景都随机生成一次，所以即使是经验丰富的老手，在庞大而复杂的金字塔里也有可能迷路。如何识破迷阵，就看大家的毅力和头脑了。


进入迷宫开启冒险之旅


充满未知的金字塔迷宫


阿匹斯的使者


顽强的阿哈


注意光圈和气血，拾取旁边的小钱袋

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》实用阵法大解析

■广东 DfAlice

《神武》除了普通阵法，还有天覆、风扬等八大相生相克的阵法，每一个阵法都各有优劣之处。下面我们就逐一分析各个阵法的实战运用和阵技，手把手教你用阵法玩转《神武》。

天覆阵

简称天阵，此阵为攻击型阵法，适用于各种活动、副本。效果是增加天阵所有成员对敌伤害15%，听上去好像很厉害，但群架中玩家却较少用到天阵法，因为天阵所有成员减少10%的速度，在特技、封印等方面也有不足。不过天阵克制许多阵法，如地、鸟、龙阵。如果输出多的队伍，压制得好，也可当奇兵一用。

天阵阵技：天翻地覆

破解对方所有成员的变身数回合，临时提高本方成员的速度数回合。这个阵技实为鸡肋，虽然增加了速度，但很难比风阵、鸟阵和龙阵的速度快。即使是对没有速度加成位置的虎阵和地阵，也很难在速度方面有优势。破除对方的变身，能很好限制对手的物理伤害、法术伤害等，因为变身卡带来的效果非常多。


天覆阵-天翻地覆

鸟翔阵

简称鸟阵，此阵为速度型阵法，所有成员和宝宝的速度增加20%。鸟阵玩的就是在速度上完全压制对手。20%的速度加成，速度快过全敏变僵尸的封系，完全打乱对手的节奏。鸟阵克很多常见阵，如龙、虎、地阵，但被风阵大克。鸟阵缺少了攻防两块作用，如果不能很好地控制，即使大克的龙阵也能压倒鸟阵。

鸟阵阵技：百鸟朝凤

这阵技为本方在一定回合内，增加物理和法术躲避。该阵技一出，让无数法系门派角色无奈，另外物理躲避也能让反制宝宝发挥出应有作用，即使是人物也经常出现躲避，可以说是一个较好使的阵技。


鸟翔阵-百鸟朝凤

风扬阵

简称风阵，此阵为速攻型阵法，龙太子位置对敌伤害结果增加20%，凌霜月、阿修罗位置对敌伤害结果增加10%，狮魔王、狐美人位置速度增加10%，宝宝对敌伤害结果增加10%。风阵受到大多数玩家青睐，也得归功于风阵的阵技。但风阵被绝大多数的常规阵如虎、龙、地阵克制，在虎、龙这种输出型较强的阵法面前，风阵因没有防御位置，很容易陷入被动的情况。

风阵阵技：寒风袭营

一定几率使敌方最多4个目标受到冰冻状态，在冰冻状态下既无法行动，也不会受到任何攻击。风阵阵技几乎有逆转战局，由被动转换成主动的作用。运气稍好，便把对手主力给冰封起来，再快速打乱对手节奏，冰封状态可以被灵心、晶清、水清、龙阵阵技解除。


风扬阵-寒风袭营

虎翼阵

简称虎阵，此阵为攻防型阵法。虎阵是一个非常强力的阵法，也是众多物理系最喜爱开的阵之一。虎阵和风阵一样，都适用3输出的队伍。虎阵克制着较多的常规阵，如龙、云阵，其中大克风阵，同时又被地阵大克。不少完美的点杀就是在虎阵上演绎的，很多朋友都说地府1+野兽+金刚+失魂等等状态下，一个高伤大唐狮驼，足以让辅助系汗颜。

虎阵阵技：如虎添翼

阵技首回合，所受伤害结果的一半必反弹给对手。虽说高偷的宝宝已经满天飞了，可能在宝宝上占不了多少便宜，但是物理系和法系就要哭了，如果大唐当回合刀光+狮驼飞机+龙宫怒龙+魔王飞沙，反弹的伤害不用解释。另外在虎翼状态下，所增加的伤害结果，更是让虎阵的点杀演绎得淋漓尽致。


虎翼阵-如虎添翼


龙飞阵-潜龙勿用

龙飞阵

简称龙阵，此阵为全能型阵法，龙太子位置所受法术伤害结果减少20%，凌霜月位置所受物理伤害结果减少20%，阿修罗所在位置对敌法术伤害结果增加30%，速度降低30%，狮魔王位置速度增加15%，狐美人位置对敌伤害结果增加20%，宝宝对敌伤害结果增加。龙阵实为适用所有的配置，不少玩家群架时让狮魔王所在位置的封压制，阿修罗位置压制宝宝，适当实际配合狐美人位置形成点杀。龙阵在输出上依旧是硬碰硬的局势，但是龙阵有速度位置，运用得好可以限制其它阵的输出。另外龙阵要注意狮魔王位置的血量。

龙阵阵技：潜龙勿用

清除本方之前受的阵技附加效果，同时隐身一回合。超级鸡肋的阵技，这也就是为什么几乎开龙阵的很少开阵技的原因。不过能解除风阵、云阵、天阵的阵技附加影响。隐身的话缓解一回合，BB和物理可以平砍，但同时也是给对手喘息的机会。

地载阵

简称地阵，此阵为防御型阵法，所有队员包括宝宝所受伤害结果减少15%。此阵可以说是完全抗击打的阵法，以打不进的防御，慢慢地一步步的击垮对手。但地阵少了攻击和速度这两样回合制游戏所必须的属性，就算再抗打，人家把你限制的死死的。你想一步步击垮对手，对手同样也能一步步限制你的行动，慢慢地击垮你，就看谁能把握好全场比赛的节奏。地阵同样也是克制着许多常规阵法，如虎、风、云等并非常见的阵，并大克虎阵。几乎可以让虎阵的强力输出熄火的地阵，也是不错的阵，同样适用各种队形配置。

地阵阵技：以逸待劳

为本方增加以逸待劳的状态，对敌伤害结果增加，且首回合受到物理攻击时一定中一个画地为牢的状态，一定回合无法物理攻击，速度降低。也是很厉害的阵法，附加状态下稍稍逊于虎阵，但是却能很好地限制宝宝无法出手。以逸待劳也是地阵唯一一个突破攻击时的重点点杀好时机。

蛇蟠阵

简称蛇阵，此阵为躲避型阵法，所有队员和宝宝法术躲避率增加。此阵同样和云阵一样，并不在群架中常见，除非知道对手是个多魔王的队伍，直接让魔王无处发挥。蛇阵可以说是所有阵法里，最为弱势的阵法，没有输出，没有防御，没有速度。3无的阵法着实不让人看好，因此在这里不细说，提一下蛇阵克制龙、虎、鸟阵。

蛇阵阵技：灵蛇出洞

一定回合内令本方附加灵蛇出洞的状态，速度提高，命中增加。且当回合，首次封印，任何伤害均免疫，总体来说，蛇阵的阵技还是可以的，有一个速度加成的状态，当回合免疫所有输出封印。

云垂阵

简称云阵，此阵为防速型阵法，龙太子位置所受伤害结果减少40%（很逆天的效果），速度减少30%；阿修罗、凌霜月位置速度提高10%，狮魔王、狐美人位置所受伤害结果减少10%，宝宝所受伤害结果减少10%。说实话此阵并不常见，哪怕是法系一般也都选择开虎阵或风阵。想减速度守尸，不如龙阵。云阵和风阵一样，有了2个速度位置，但是却没有输出位置。想控封的话，少了输出的配合也比较难达到预想的效果。云阵是唯一被许多常规阵所克，但也是同时克着许多常规阵的阵法。不知道在龙阵大克，虎阵小克的情况下，输出能不能受得了。但是云阵却是持久战，是炸蓝战术的首选阵法。

云阵阵技：遮天蔽日

一定回合内进入战魂状态，增加玩家对敌人造成的伤害。同时令敌方进入遮天蔽日状态，魔法消耗加倍。《神武》是个加魔力不加魔法值的游戏，配合2个龙宫的炸蓝，哪怕20个小蓝药够不够都是问题，这就是云阵一个突破口。



地载阵-以逸待劳



蛇蟠阵-灵蛇出洞



云垂阵-遮天蔽日



战斗中无法触发奇遇



休闲娱乐聊天是奇遇出现最多的时候

本月头条

盛大严肃整顿《时空裂痕》战场挂机



盛大外挂举报界面

盛大游戏旗下代理的欧美MMORPG《时空裂痕》自3月6日公测开服以来，凭借出色的游戏品质与创新的动态网游概念得到了广大玩家的认可，盛大游戏表示，《时空裂痕》一直致力于为大家提供一个公正、公平、和谐的游戏环境，并将始终贯彻执行下去，任何破坏游戏环境的行为，都会受到官方的严惩。《时空裂痕》从公测开服至今，游戏内环境保持良好，大多数玩家自觉遵守游戏秩序。但在近期，部分服务器出现一小股利用非法手段进行游戏的玩家，他们在战场挂机，不劳而获。这样的行为不但破坏了公平的游戏环境，也给其他正常游戏的玩家造成不便，影响非常恶劣。盛大游戏还表示，对于战场挂机行为，盛大游戏将从源头着手，积极与游戏开发方协商改进，通过对战场奖励机制的调整，使所有战场挂机的角色无法获得经验与荣誉。与此同时，盛大的在线GM也会实时监控战场情况，一旦发现违规行为并查证属实后即刻封号，请各位玩家不要抱有任何侥幸心理。

盛大游戏旗下网游《时空裂痕》项目组郑重声明：《时空裂痕》坚决打击战场挂机行为，一经确认，无论角色等级、职业、装备等如何，都将一视同仁，绝不姑息，必定严惩。

头条看点：一个游戏的良好环境，不单靠官方团队的努力维护和打击策略，同样也需要广大玩家的支持和自觉维护，为了满足一己私利，使用第三方挂机软件或寻求非法工作室的帮助，不仅违反游戏规则，更是对其他玩家的伤害。希望《时空裂痕》的每一名玩家都严于律己，与官方一起维护游戏良好环境，让特拉娜大陆永远充满“绿色”。

■ 地狱破晓首杀赛，赢终身账号赴美机会

盛大游戏旗下代理运营的《时空裂痕》全新版本“地狱破晓”已于3月15日正式更新4区，并于3月16日在其他区服全面更新。特此，盛大游戏推出的“公会Raid大赛”活动已正式展开，随着新版本“地狱破晓”的更新，《时空裂痕》也开放了顶级团队副本“地狱破晓”的首杀挑战。盛大游戏表示，达成团队副本“地狱破晓”成就的20名公会成员，都将获得《时空裂痕》终身免费账号，其中的一名代表更可以获得赴美与《时空裂痕》开发团队共事的机会。

■《时空裂痕》3月6日14点开启公测

欧美3D网游《时空裂痕》在2013年3月6日下午14点开启公测，无需CD-Key，玩家即可自由免费畅游特拉娜大陆。据悉，《时空裂痕》拥有创新的动态事件系统、开放式的职业设定、史诗级的地下城体验、酣畅淋漓的PvP征服战等崭新游戏元素。因此《时空裂痕》的公测开启了所有游戏玩家们的饕餮盛宴。只要安装了《时空裂痕》公测客户端的用户，即可免激活直接进入游戏。盛大游戏表示，《时空裂痕》首批陆续开启包括电信和联通在内的5个大区共30余组服务器。

盛大焦点

名垂青史

最近CCTV 9一直在放《舌尖上的中国》第二季的宣传片，它的前作《舌尖上的中国》第一季一经播出便广受好评，它主要是讲述中国各地的美食，并通过中国美食的多个方面，来展现中国式的饮食文化。《舌尖上的中国》无论在国内国外都备受欢迎，也正是因为这部纪录片的制作精良、内容丰富、影响深远，所以才真正得到国际上的认同。该纪录片除了将中国饮食文化发扬光大之外，超高的收视率也成为该纪录片最傲人的成就之一，此外，该片还让低迷的纪录片市场重新火热了起来。网络游戏领域也有类似事件，《传奇》就是中国网络游戏发展史上的转折点。

盛大成立于1999年，那时它致力运营一款名为《网络归谷》的图形化网络虚拟社区游戏。直到2001年，盛大才正式进军在线游戏市场，代理并试水运营了当时国内网络游戏的探路者《传奇》。《传奇》这个游戏在那个年代看来，无论从画面、游戏性、音乐，还是玩法、内容上，都表现的还算出色，再加上当年市面上的网络游戏数量屈指可数。因此，《传奇》一经公测，就如同重磅炸弹，很快就火遍了当时的整个中国网络游戏玩家群体。自此以后，中国网络游戏玩家数量和网络游戏市场营收呈现出连年大百分比增长，所以《传奇》成为了中国网络游戏发展史上的“标志性”转折点。虽然盛大在后面还代理并成功运营过很多游戏，诸如《龙之谷》《永恒之塔》《星辰变》等，但在中国网络游戏发展史上的意义都远不如《传奇》留下的辉煌，直到《时空裂痕》的出现。

《时空裂痕》是一款架空历史的奇幻MMORPG，它集合了“魔兽”“战锤OL”“无尽的任务”以及《魔剑》的优点，其动态的世界事件、职业定位、画面表现力、游戏架构和丰富的游戏内容都受到业内好评。继《传奇》《魔兽世界》之后，《时空裂痕》能不能在中国网络游戏史上留下灿烂辉煌的一笔，就看玩家来如何书写了。

时空裂痕 ■制作：Trion Worlds ■运营：盛大游戏 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://rift.sdo.com/

《时空裂痕》游侠上手指南

■北京 萝莉不喜欢小正太

游侠是《时空裂痕》的四大基础职业之一，也是《时空裂痕》选择玩家最多的基础职业，那么今天我们就给大家详细分析一下游侠这个职业。

游侠职业概述及灵魂树分析

《时空裂痕》中的游侠兼顾近身与远程战斗技巧，是在近些年来才逐渐形成的流派。在特拉娜的洪荒年代，当时的战争野蛮、粗犷，缺乏章法，任何游侠都会告诉你，那是战士的全盛时期。游侠自身的历史，相较而言要短得多。有一天，人们终于发现，技巧和肌肉同样有效。

当今游侠的武艺，传承自许多开山立派的大师。游侠必须经验丰富，头脑敏捷，无所不用其极。城市里的游侠善用阴影和伪装，追踪目标，神鬼莫觉。乡野间的游侠掌握了大自然的秘密，驯养猛兽，摘花炼毒。还有一些游侠，会用魔法强化武器。

游侠往往游离在战场之外，寻找一击毙命的最佳时刻，不给对手翻盘的机会。他们一般执行决斗、侦察、暗杀这类任务，眼明手快是关键。并非所有游侠都生活在阴影里，但确实不少人形单影只、与世隔绝，依靠狩猎和畜牧为生。游侠喜好轻便的皮甲，方便隐匿行踪，有助于迅速撤离。在近身战中，游侠会双手各持一柄轻剑或匕首。为了不失去先手优势，不少游侠也掌握了弓箭、枪械这些远程攻击手段。

游侠的灵魂树分为8类，分别是：

1. 刺客： 类似WoW的敏锐伏击背刺贼；
2. 剑刃舞者： 类似WoW的双持站桩贼；
3. 夜刃： 拥有多属性魔法附加的魔法贼；
4. 虚空行者： 自带Blink（闪烁）技能的坦克贼；
5. 神射手： 类似WoW的射击天赋猎人；
6. 巡狩游侠： 类似WoW的兽王天赋猎人；
7. 爆破特工： 可以理解为DotA中的炸弹人；
8. 吟游诗人： 拥有多种团队Buff的辅助贼。

在《时空裂痕》游戏中，每个游侠最多可以拥有3种灵魂树，并且可以进行3套灵魂树之间的切换（2秒施法），每个玩家可以进行不受限制的灵魂树洗点，但技能的等级是独立学习并独立存在的，所以玩家不需要设置一个PvE兼顾PvP的灵魂树。在游戏初期练级时候，远程职业相对近战颇有优势，因此建议选择游侠的玩家使用主巡狩游侠的灵魂树来练级，此为第一套灵魂树。在10级之后，选择游侠的玩家可以进入战场完成PvP任务。由于近战刺客灵魂树过于依赖灵魂点和装备支持，所以这个阶段仍然是弓游侠的天下，因此建议使用主神射手的灵魂树来进行PvP，此为第二套灵魂树。在达到21级点出刺客灵魂树中的强化隐形之后，可以配备一套特殊灵魂点，并设置为第三套灵魂树。

现在网上的游侠灵魂大多是以满级为基础配点的，没什么特点，无非是51、15这种，其实在升级阶段如何配点才是值得我们推敲的。下面我们就以主灵魂树30点进行讲解，此举是为了开通级别上限后快速体验该灵魂树终极特效，发挥现阶段该灵魂树的最大效果。

游侠PvP、PvE 3套灵魂树使用讲解

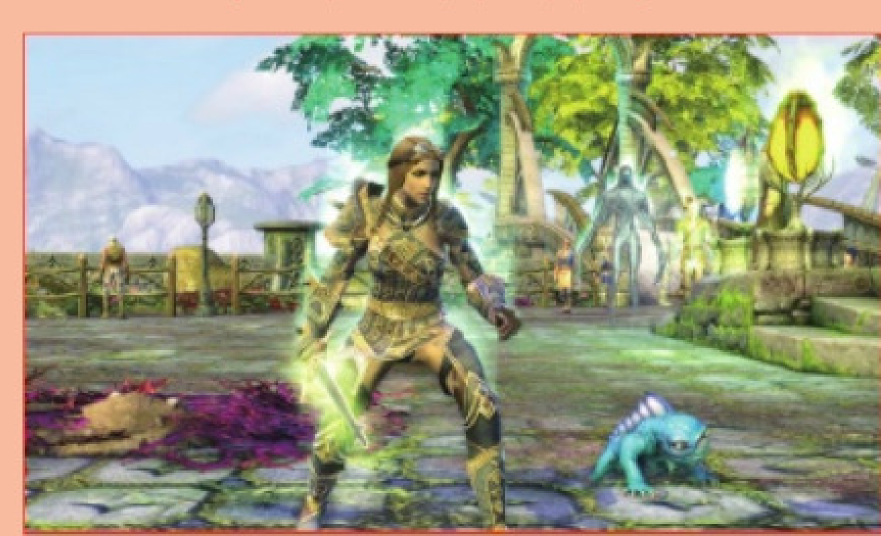
因为《时空裂痕》职业技能和灵魂技能的繁多，我会尽量覆盖全部灵魂树技能加与不加的理由以及技能的捆绑使用。有人说0灵魂点没用，但实际恰恰相反，0投入的灵魂树看似无用，实则重要，即使你在该灵魂树里面0投入，也能获得该灵魂树体系自带的几个技能，而且这几个技能是可以升级的。每次人物升级


《时空裂痕》游侠的主要武器是弓或匕首



不论神选者还是逆天者，游侠都是最热门的职业


不同天赋的游侠侧重面也不同


战场中生存永远排在第一位



刺客是游侠众多灵魂树中的一个，相比其它灵魂树，刺客的输出更加恐怖

的时候需要分配一点灵魂点到主灵魂树里面，多余的灵魂点分配给副灵魂树，级别上限开通后再补全其他主灵魂树，之所以出现51灵魂的加点，是因为主灵魂加满后可以提高以灵魂点计算收益的灵魂效果和技能效果，从而达到最大值，比如巡狩游侠中的稳固手腕以及暗影火焰，在这里统称为成长型。

依赖成长型灵魂技能的51加点必然会带来不少冷门灵魂技能或者冷门灵魂（不常用或者基本不用的灵魂技能），并且该套灵魂的倾向性也十分明显，战斗套路十分单一。现在国外主要流行的20/22/24近战贼的灵魂树则牺牲了成长型灵魂技能，以此来平衡输出、暴击、闪避、招架、控制，我们可以理解为该种灵魂树组合方式为近战综合贼的加点。

1. PvE主灵魂树巡狩游侠30，副灵魂树神射手10，0投入的灵魂树可以选择爆破特工或者刺客，前者带一个范围减速，后者多一个攻击Buff。

这套灵魂在玩家角色到24级时需要点出灵魂树上的“高等裂刃兽”，这套灵魂树体系累积连击点的手段是依靠“快速射击”完成的，终结则可以选择伤害较高的“爆头射击”。

前期技能的固定伤害效果大于装备伤害效果，灵魂耐久强于全力支援，因此宠物前期的主要作用是肉盾，人物负责主要输出，血性盛怒没有必要加出来。而箭雨也可以由欺骗射击取代，因为箭雨最大的作用不是AOE，而是利用范围施法效果来破除隐形状态，该技能更适合PvP时使用。

稳固手腕灵魂技能更偏向于后期，而暗影火焰因为灵魂点的关系发挥不到最佳效果。另外机会和强化欺瞒射击没有必要点出，因为弓贼0 CD技能多、攻击循环短，并且由爆头射击触发的兽性狂怒Buff持续长达12秒，这个时间完全够玩家重新做出一次输出循环。

所以不需要额外耗费4个灵魂点来获得两个灵魂带来的一个技能点效果。如上文所说，前期的伤害主要依靠技能，双重射击即使加满了，效果也不明显。

小贴士：顺便说一下AOE多个怪物的手法。玩家先要手动操作裂刃兽拉3～4个怪物，使用“粘性炸弹”和“欺骗射击”，中途适当的补上治疗宠物技能，怪物OT的话，宠物裂刃兽需要使用“仇恨转移”来维持坦克状态，然后循环输出一直到结束。

2. PvP主灵魂树神射手30，副灵魂树巡狩游侠10，0投入的灵魂树可以选择爆破特工。

要知道，在《时空裂痕》中获得荣誉最快的办法是战场，而不是野外，而战场对于玩家的团队协作能力要求很高，至于个人的操作则相对一般即可。在战场中，DPS职业的控制技能大于输出技能，瞬发技能大于预读技能，条件增益大于默认增益，而PvP弓贼的关键词则是速度和射程，因此主灵魂树选择神射手而不是巡狩游侠作为PvP的原因在于，后者常用的射击技能需要3米射程（前者为0）。即便使用近身搏斗来作为主要输出手段避免射程尴尬，在没有其他兽王灵魂的支持下，近身搏斗的输出数字也很不好看。再加上快捷射击的增益效果和宠物攻击在团P中的不利因素（没有控制技能且容易被AOE技能打死），神射手当仁不让地成为远程PvP首选灵魂树。“正中红心”“狙击训练”“杀手本能”都是需要和“重力射击”这样的预读技能捆绑使用的，受制于灵魂点是一方面，这些技能瞬发可以让玩家连打带跑，降低自身受到敌人的控制和伤害。

“狙击者”主要针对的是闪避贼和闪避战以及对自己有等级压制的怪物，作用范围太狭隘所以不用考虑。至于不加“强化驱除射击”的原因，玩家如果同时被3个近战围攻的话，基本上可以放弃，还是考虑复活后如何与队友更好地进行配合吧，依靠“强化驱除射击”击退3个近战并反杀的概率实在是太小了。

3.全能PvP主灵魂树刺客30，副灵魂树神射手10，0投入的灵魂树选择虚空行者（多一个Blink技能）。

之所以说这套灵魂树是全能PvP，是因为这套灵魂不但能在PvP中快速输出，也可以用于野外生存，比如穿越怪物密集地区或是野外PvP，另外在贼内战的PvP中可以获得先手优势。这套灵魂树的输出的手法是依靠隐形走位，然后使



游览《时空裂痕》大陆最适合的职业就是游侠



游侠是野外作战的王者



游侠在战场优先输出对方的治疗职业



游侠在野外不惧怕任何落单职业



游侠为输出而生，如果你喜欢西方奇幻游戏中的刺客或是弓箭手，那么游侠这个职业非你莫属

用“暴露弱点”，起手依靠“刺杀”或“瘫痪”。接下来“背刺”或“穿刺”，然后立刻接一个终结技。由于装备和级别的限制，主刺客灵魂树的实战中还是要弱于主神射手灵魂树的，不过由于很多国内玩家都很喜欢刺客这一系灵魂树，因此玩家受众还是很广的。

在游戏前期，玩家可以用灵魂树上的“强化技能”来替代一系列暴击灵魂，因为前期暴击太低了，即便加上那几点，也不够让暴击数值更好看。另外该套灵魂树一定要有“强化潜行”，因为先手实在太重要了，灵活运用好潜行会让你受益无穷。

宏的概念及实际应用简述

在《时空裂痕》里，宏被称为巨集，玩WoW的玩家对宏不会陌生，简单来说就是使用类似脚本的东西将几个技能设置为一个图标，并根据一定的条件，来触发玩家设定的效果。拿最简单的宏举个例子吧，比如你设置一个战士技能喊话宏，可以实现游戏角色使用冲锋的同时大喊一句：“德玛西亚！”而盗贼以及其它职业，最常用的应该是一键Buff宏，它可以实现一键施放该职业目前拥有的所有增益Buff技能。其次常用的是攻击宏，按WoW的宏设置原理，理论上可以做到在使用上一节PvE灵魂树的时候，一键释放快速射击并在快速射击累积到5点连击点的时候自动使用爆头射击完成攻击循环。这就是有时候别人3行技能快捷条都不够放，而你只用2行就能搞定的原因。最后是副本中的输出宏，需要利用IF语句完成，IF出现了威胁值大于MT仇恨的情况，盗贼或其它职业就需要自动使用瞬移或者盛怒转移等技能清理或转移仇恨，以保证自己的安全和输出流畅性。因为宏的功能以及设置都非常复杂，高端宏通常需要加入IF语句进行引导，所以这里不做过多的说明，只简单提一下盗贼需要使用到的基本宏的设置原理，创建宏和使用宏可以在实战中慢慢设置慢慢总结。

游侠采集技能的选择

说起采集，没有职业比游侠更加适合3采集技能了，原因实在不需要赘述，纯采集游侠可以说是WoW遗留下来的优良传统了，还记得WoW里小德的双采么，在《时空裂痕》中，游侠3采的效率可以与WoW中的小德相媲美。

另外采集职业的特殊锻造需要在该职业锻造道具附近进行，比如熔炉矿石和制作武器需要在熔炉（子午城武器制作训练师旁边）进行，锻造之后除了得到加工出来的成品，还能根据锻造物品的品质提升采集技能的熟练度，所以原材料的价值高于锻造材料。如果你有一个很好的团队，去做3采集盗贼吧，无论对于你自己还是对于团队都是有利的。

游侠的战场PvP技巧

战场中立于不败的关键在于团队配合，若是野队，全路人互相殴打，那么比拼微操、杀人数还能起点作用，但是一旦遇到5人团队或者10人团队时，团队协作便成了关键，下面我们就以黑暗花园为例进行讲解。

1.时刻提醒辅助类职业补充Buff。

2.在该战场中，人头数小于占据战旗的收益，从队伍中指定2个队友交替拿旗可以快速累积积分。

3.当己方占据战旗后，请选择一个视野良好、距离对面复活点最远的高地据点进行防守。

4.远程游侠注意丢“粘性炸弹”进行控制，拥有“强化潜行”灵魂的近战贼去偷对面的治疗和远程，或者留在后排附近保护后排团队和拿旗人。

5.当对方占据战旗时需要全员奋力突击，一旦敌方的战旗掉落回原点，则需立刻后撤优先抢旗。

6.面对敌人的旗手，弓贼一定要补“嗜血弹药”的Buff来降低对方受到的治疗效果。

7.不要见到敌人就打，紧跟团队的步法，穷寇莫追。

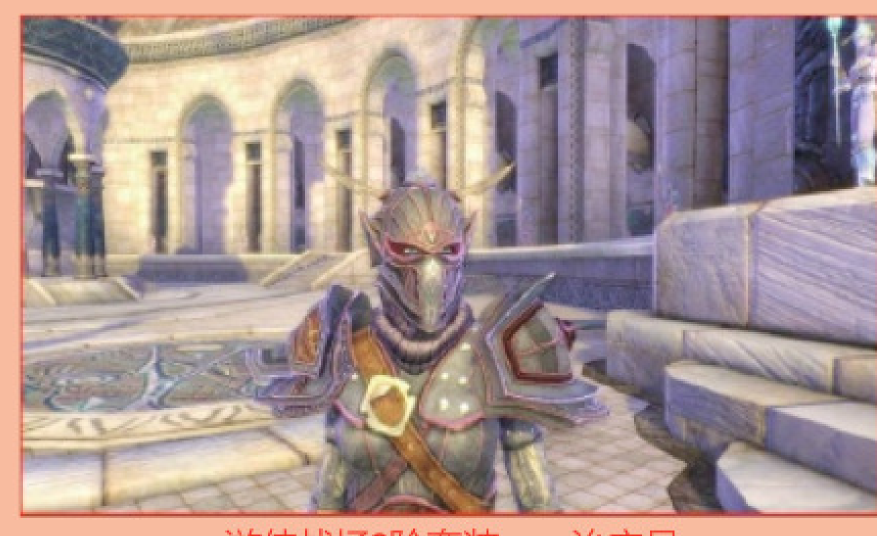
8.控制技能大于输出技能。



游侠在战场中也可以使用坦克天赋



游侠战场1阶套装——叛乱者



游侠战场2阶套装——治安员



游侠战场3阶套装——虚无行者



游侠战场4阶套装——死神

本月头条

《仙侠世界》于4月19日开启内测


《仙侠世界》制作人丁国强

2013年2月27日，巨人网络正式宣布，自研的3D MMORPG大作《仙侠世界》封测已接近尾声，计划于2013年4月19日开启全面内测。据巨人网络公开的调研数据显示，高达91.54%参与测试《仙侠世界》的玩家觉得游戏很好玩，并表示在游戏进入正式运营时会介绍朋友来玩。据悉，巨人网络启动《仙侠世界》不限号封测，主要测试目的是了解用户对该游戏独创的新型GVG社交体系和装备模式等游戏元素的接受程度。此次测试玩家反响热烈，游戏场面火爆，经常出现由于人数爆满玩家排队等待进入游戏的情况。据统计，在国产游戏里，《仙侠世界》是唯一排队三周的游戏。

巨人网络副总裁、《仙侠世界》制作人丁国强表示，针对中国网络游戏用户特性的小团队社交模式（GvG）和装备保值模式，这两大核心系统将强化《仙侠世界》的市场竞争力。他相信，《仙侠世界》将会是巨人2013年业绩增长的最大推动力。

头条看点：巨人旗下的免费游戏大多使用的是交易抽头模式，即每笔玩家间的交易收5%手续费，《仙侠世界》更进一步，主打“中国式GVG社交体系”，提倡小团队共同发展，肯定了非人民币玩家在游戏中的作用，让平民玩家收获更多，通过扩大交易面来达成业绩增长，不得不说史老板打的算盘真是精明。

《仙侠世界》或拍同名电影，史玉柱团队或客串

由戚薇、娄艺潇、陈赫等明星联袂出演的年度都市爱情剧《爱情自有天意》在各大电视台热播后，近日又传出该剧组接到巨人网络邀请，为旗下游戏《仙侠世界》打造同名电影的消息。据悉，史玉柱团队也将客串剧中部分角色，目前疑似电影的剧照已悄然在网上流传。有网友在网上曝光了疑似《仙侠世界》同名电影的剧照，在首批曝光的剧照中，细心的玩家发现《爱情自有天意》的两位主角戚薇、谢佳的身影，随后不排除有更多《爱情自有天意》主角身影出现。但这也引起网友的猜测：极有可能《仙侠世界》已联手《爱情自有天意》原班人马共同打造同名电影。对于该猜测，有知情人士透露这并不像网络炒作，毕竟《仙侠世界》在游戏推广期曾多次透露要拍摄同名电影且经费也已筹集到位。这一切也在巨人网络年会上得到进一步佐证，在年会上史玉柱本人身穿“龙袍”扮演《仙侠世界》中的角色玉皇大帝，《仙侠世界》制作人丁国强则化身哪吒，二者过足戏瘾。据了解，影视与游戏这两大娱乐主体互相借鉴、互相融合是目前市场上一种主流做法。这样除了能开拓游戏文化品牌的商业价值外，也带给玩家更加生动和多元化的娱乐体验，更为重要的是，通过对影视和游戏两个不同市场的精心布局，厂商能吸引更广泛的用户。


网传疑似《仙侠世界》剧照

巨人焦点

X丝Online

“‘屌丝’就是自贱”——这是国内著名导演冯小刚在微博上说的。虽然我不认同冯导的观点，但是我之前也不认为这是一个多么好的词，毕竟这个词和中国传统式的自谦还有一定差距。记得初三下半学期的课本有一篇是诸葛亮的《出师表》，里面有一句“先帝不以臣卑鄙，猥自枉屈，三顾臣于草庐之中。”其中的“卑鄙”就是典型的中国式自谦，学过这篇课文就会知道这里的卑鄙不是指诸葛亮说自己的品行恶劣、道德低下，而是指诸葛亮自谦为身份低微、见识浅陋而已。但当全社会都极力“自谦”时，“屌丝”在这个互联网时代就成为更符合时下大众生活的一种自嘲。相比“草根”这个词，“屌丝”显得更有生活的气息，而“草根”则显得过于艺术化，过于文雅，可是艺术并不等于生活，“屌丝”这个词包含了太多普通人对于日常生活的无奈，所以才会有越来越多的人使用这个词并转发开来。

近日，某婚恋网站发布调研报告，将单身女性对理想男友月收入的最低要求定义为“恋爱起步价”，于是全国各地纷纷出炉了当地的指标，其中北上广高达8000元/月。中国之声的《新闻纵横》甚至报道称月收入不超5000的“屌丝”，恐怕要孤老终生。

那么避开现实，在游戏中的屌丝玩家过得如何呢？事实告诉我们，现实中高富帅们有钱便是大爷的作风在网游中同样受用，屌丝玩家在游戏过程中，也慢慢地接受了高富帅们在游戏中可以用金钱来换取一堆虚拟数字，并且比他们过得还要滋润这一事实，虽然无法改变什么，但至少屌丝玩家还有选择的权利。

巨人游戏自研的《仙侠世界》正好在这个全社会热议“屌丝”概念的时候进行公测，抓住了时代的脉搏。巨人游戏一直采用免费游戏、不开放商城、不贩卖道具、公平掉落等模式来增加用户数，并且通过游戏内抽取交易税的方式来获取赢利。这种模式促使玩家在游戏中大规模进行交易，再加上《仙侠世界》推广GVG装备模式，可以说巨人游戏在试图缩减平民玩家与高富帅玩家的差距。公测后《仙侠世界》能不能成为一款超越“征途”的游戏，时间将证明一切。

仙侠世界 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://xx.ztgame.com/

《仙侠世界》屌丝生存指南录

■上海 纸卷烟丝

有这样一群屌丝，他们出没于网吧、夜市等地方，寻找属于自己的女神。在没有女神的日子里，屌丝喜欢玩网游来打发时间。像《仙侠世界》这种既能快乐地玩耍，又能有机会寻找到女神的网游，是屌丝们的最爱。

一名屌丝登录了《仙侠世界》，创建起属于自己的角色，并进入到游戏中，属于他的精彩冒险就此开始。

幼崽期：学习生存的必要技能

大自然是残酷的。屌丝的生活中，几乎处处可见天敌高富帅的阴影。高富帅会对屌丝的生存资源展开疯狂的掠夺，从而导致屌丝缺乏足够的食物和栖息地，以及最为重要的女神资源。

一些弱小的屌丝，往往就此被淘汰，永远失去繁殖的机会。但另一些屌丝，却能坚持到底，在恶劣的环境中生存下来，并成功虏获一名女神，最终完成对高富帅的逆袭。

能完成这种过程的屌丝并不多见，作为先天优势不足的竞争者，屌丝想要获得这场生存竞赛的胜利，需要学习的东西还很多。

在刚开始的差不多15个等级中，屌丝将一直生活在新手村。在《仙侠世界》里，这是一片天上的宫殿。屌丝在这里将会享受到非常良好的照顾。

各种各样的NPC，将会以任务的方式，教会屌丝去完成在游戏里的各种操作。其中包括买卖物品、更换装备、使用药物、交接任务以及最为重要的战斗方式。这些基本的技能，是屌丝在这个世界中安身立命的根本。

屌丝早期的练习，会以一个新手仙人的身份开始，用于上手的故事剧情则显得极为突然。两名上仙在无意中打坏了锁妖塔，大量妖魔逃逸出来，扰乱了天庭的封神大典。而屌丝则被要求去协助各路上仙，完成对这些妖怪的清理，并修复锁妖塔。

这些任务实际上都是练习性质的，主要目的在于教会屌丝如何流畅地在《仙侠世界》里游戏，任务并不困难，是个没有危险的挑战。

屌丝只需要按照游戏指引，一步一步地完成这些任务即可。虽然在任务的最后一环，会出现看起来非常恐怖的大Boss“重黎”，实际上这只是一个幻象，用来教会屌丝们认清这个世界的危险，以方便以后在充满危机的冒险生涯中，能够安全茁壮地成长。

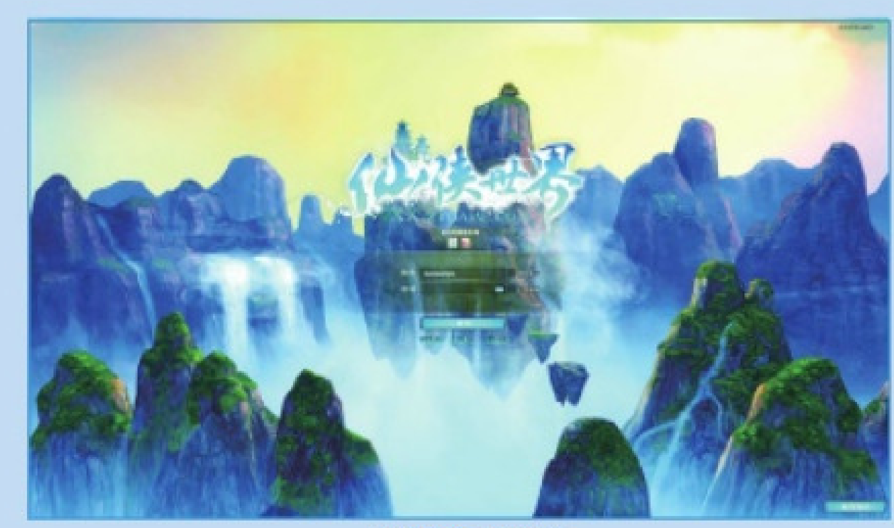
在整个过程中，屌丝会逐渐学习到一些战斗的技能。这些技能目前看起来威力还很弱小，但在未来，会逐渐变得强大，拥有恐怖的杀伤力。在此时，屌丝必须学会如何熟练地使用这些技能，包括不同技能之间的搭配使用，这是战斗最基础的知识。

而往往容易被人忽略的是，如何快速地获取战利品并用以积攒个人财富。一些粗心的屌丝，在战斗时并不热衷于拾取战利品，他们对怪物掉落的东西视而不见，一心只想尽早完成任务；或者是只拾取那些自己认为“有用”的物品，而对一些“无用”的东西则干脆舍弃。

这样做的理由似乎很充分：因为屌丝身上可以用于盛放物品的空间不多，如果什么东西都捡的话，背包很快就满了，装不下东西了，从而不得不跑一趟路去找商人卖掉。

但实际上，懂得利用每一丝一毫可以利用的物资，才是屌丝在这个世界上生存下去的根本因素。作为先天不足的一方，屌丝并不能像高富帅那样挥霍。他们必须收集每一份遇见的资源，并妥善加以保管。在《仙侠世界》中，没有完全没有用处的物品，哪怕最次的掉落也能发挥一定的作用。

拥有良好拾取习惯的屌丝，最终往往能积攒成难以想像的财富，而这种习惯


人物登录界面


新手村天宫仙境


镇妖塔副本Boss重黎


怪物掉落宝箱


十方镇地图

则要从一开始就养成，这对屌丝以后的生存会很有帮助。

随着各种技能的日渐熟练，屌丝对世界的认识一步步加深。终于有一天，他褪下刚出生时的浅嫩幼毛，换上威风许多的新外表。这是屌丝成长的一种标志，一般来说，能够穿上全套新手村装备的屌丝，必然已长大至15级。到了该离开这里出去闯荡的时候了。

青年期：继续历练提升自身

随着等级的提升，新手村已不能给屌丝们提供足够的经验值和装备。于是长大的屌丝们开始迁徙，寻找新的猎场和游乐园。

迁徙的目的地叫十方镇，这是《仙侠世界》中最热闹的区域之一。这里生机勃勃，不但拥有多种多样的怪物，还有不同等级的屌丝群落。前者为小屌丝提供了足够生长发育用的资源，后者则教会他们如何群居生活。

在十方镇门口，一只刚刚15级的屌丝站在路边，正好奇地看着家门外这个陌生的世界。和多数屌丝幼崽一样，这是他第一次真正意义上的出游。阳光明媚，空气中弥漫着一种令人愉悦的春天气息，小屌丝却依然不敢掉以轻心。眼前的这个镇子，闹哄哄，人来人往，其中一些拥有令人望而生畏的外壳，背上背着比屌丝身体还要大的武器。

在街道的一些角落，静静伫立着沉默的卫兵，尽管一言不发，屌丝还是能感觉到卫兵身上那种令人肃杀的气息。

对于小屌丝来说，十方镇绝对是个危机四伏的世界。一些强大而危险的敌人，就在十方镇周围的荒野中游荡。小屌丝如果落单，很容易陷入腹背受敌的境地。

半数的幼崽会在这里迎来他们生命里第一次死亡，尽管这不会真正中止他们的冒险，但却会让屌丝们感到痛苦。

但十方镇还远称不上险恶，在这里屌丝依然以练习为主。十方镇会教会屌丝成长，虽然荒野中总是布满危险，但十方镇却是安全的。而且，屌丝未来的冒险生涯中会遇到的大部分问题，都可以在此得到解决。

首先推荐屌丝们完成的，依然是十方镇的主线任务。这些任务逐渐褪去教学的色彩，开始带有挑战的意味。回报总是与付出形成正比，这些任务所给予的奖励也显得更为丰厚和诱人，屌丝们很快就能成长到20级。

尽管有时也会不太顺利，如果这批同时到达的屌丝太多的话，往往会出现争抢任务资源的情况，屌丝与同类之间的第一次争斗，往往因此而起。在人气爆棚的《仙侠世界》中，想要回避这种矛盾几乎是一种幻想。所以聪明的屌丝会在此时组建属于自己的关系圈，多几个朋友会让一切都变得顺理。不要小看这种关系圈，很多强大的部落即由此而来。

另一个必须完成的步骤则是加入师门。实际上，每个屌丝从新手镇到十方镇的第一件事基本上就是加入门派。加入门派后，屌丝玩家们可以在掌门人处接取门派任务。

其中前10环多为高经验奖励，且简单异形。所以建议屌丝们只做前10环，性价比最高。如过能结合双倍经验奖励，在双倍时间完成门派任务，则能获取更多的额外经验，成长更为迅速。

在20级的时候屌丝会遇到一个名为“乾坤盘”的任务，这是一个试炼副本，每天有进入次数限制。进入该副本后，转动乾坤盘，会随机出现一批怪物，每批怪物的属性都不一样。

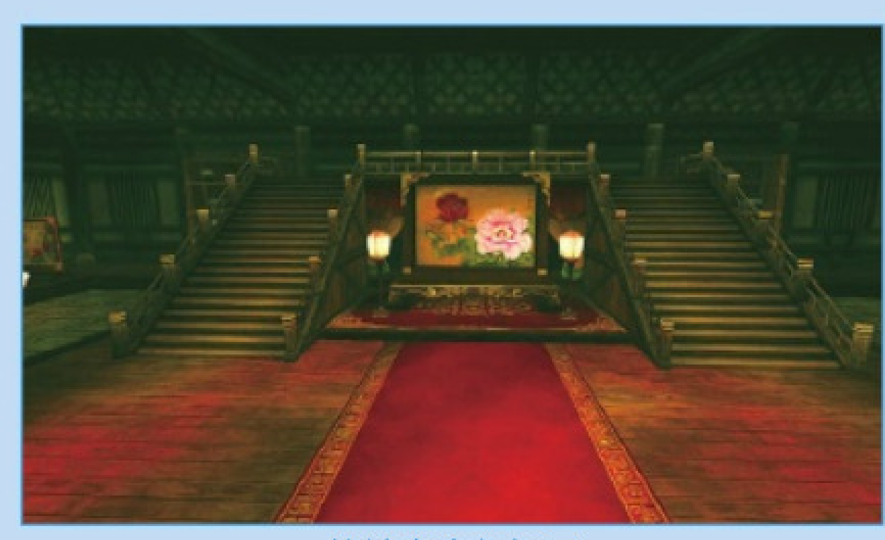
有的是掉落变多，有的是经验加倍，也有的会变得更为强大难以战胜。第一次进入的屌丝，会在里面遇到4名强大的NPC作为队友，所以基本上屌丝只需转动乾坤盘即可，然后就是捡东西以及白得经验。

在完成这些事情之后，屌丝们基本上可以成长到30级左右。此时则迎来了屌丝冒险生涯中的第一次真正意义上的挑战，一个名为“光之镜天”的副本等待屌丝们去征服！

在这个副本里，屌丝能获取丰厚到难以想象的经验以及强大而炫目的装备。


十方镇内部场景


十方镇师门引荐人


乾坤盘内部场景


乾坤盘战斗场景


光之镜天内部场景

如果是在双倍时间奖励中来次，基本只需要两次左右，屌丝就可以达到45级。

对45级的屌丝来说，真正的冒险生涯才刚刚开始。接下来，已经具备一定战斗力的屌丝，就要开始踏上自己追逐女神、逆袭高富帅的伟大征程和永恒使命中去了！

屌丝成长中四大生存法则

磨刀不误砍柴工，周全的准备是一定要做好的，特别是对于本身就处于劣势的屌丝来说，完善的准备和面面俱到的处世法则，是保证他们生存并壮大的必需因素。在《仙侠世界》中有六大法则，需要屌丝时刻牢记。

第一条：多交友、少树敌

《仙侠世界》是一个注重团队合作的游戏，在屌丝们出生的那一刻开始，就应该着力于组建自己的固定小团队。职业搭配好，每天一起挂挂机下下副本培养感情，这对于大家在游戏中的发展来说也是非常有好处的，因为你再也不用苦恼找不到合适的队友，会比别人节约很多的时间更快速地升级。

而平时在练级过程中，更是需要时刻注意可能发展的朋友。路上的一次偶遇，市场中的一笔生意，聊天栏里一条信息，都可能是带来一个新朋友的契机。说不定哪天屌丝们就会因此遇到自己生命中贵人，获得超人意料的回报。

需要特别注意的一点是，永远不要去欺负等级比你低装备比你差的玩家，因为也许过几天你就会发现他弄了一套神装碾压半边天，找你算账来了。一定要多交朋友少树敌，《仙侠世界》里队友的作用非常强大，下副本、做日常活动、PK甚至包括追逐女神，都可以从朋友处借力不少。

第二条：放缓脚步做任务

很多屌丝在游戏时心情都是浮躁的，点击任务NPC，自动寻路，然后奔赴目的地消灭怪物，来回循环，除非是实在过不去了，否则绝不看任务介绍。

《仙侠世界》是一款有着强大世界观的古典仙侠游戏，游戏中的剧情非常精彩，令人感动。在做任务的时候放缓脚步，偶尔看看游戏介绍，会发现很多感人的细节。如果有天碰到个新手女神，屌丝不经意间的几句剧透，说不定会都能成为让女神崇拜的资本。

第三条：花钱三思而后行

在《仙侠世界》中，所有装备和游戏道具都会在活动和副本中掉落，基本只要有时间，完全不需要花钱，都可以找到任何想要的东西。可是往往很多新手屌丝，太急于弄一套神装，一进游戏就开始疯狂逛摆摊大采购，最后发现都是任务或者副本赠送的东西，却花了很多的冤枉钱！

这点尤其体现在《仙侠世界》的装备兑换系统上。声望是可以兑换装备的，但由于角色升级速度比较快，前期装备的淘汰速度是非常惊人的，所以新手屌丝们进去后一定不要看到地摊上的紫装就兴奋，着急购买，一定要慎重出手，三思后行。

第四条：择业勿盲目

目前《仙侠世界》中开放了七大职业：防御性职业金刚、罗汉；治疗职业尊者、天音；远程法系输出职业真人；远程物理输出职业羽士；近身爆发性输出职业修罗。面对这些职业，屌丝们一定要根据自己的能力来选择，不要一味追求拉风和爽快。

很多屌丝想要成为众人的关注焦点，而选择金刚或者罗汉这种团队主力型职业，试图以此成为大人物。却不知这种职业一来选择者众多，竞争极为激烈；二来对于装备要求极高，若无一定财力支持，难以成型。因此这种职业往往是高富帅的天下，屌丝选做自己的职业，是以己之短攻人之长，实在是不自量力。

反倒是尊者、天音这种治疗增益职业，同样是团队不可或缺的角色，却显得低调得多，也容易成型得多。而且即便自身财力有所不济，也往往能得到来自团队的助力。

更何况此种职业是女神的最爱，屌丝们可借职业导师的身份悄然接近，扮猪吃虎。



光之镜天战斗场景



仙侠世界任务剧情界面



仙侠世界声望装备界面



凌霄城全图



南疆是很多游戏都会有的一块区域

中国移动通信
CHINA MOBILE
SAMSUNG

我的声音 世界的声音

- 双3.7英寸Super AMOLED炫丽屏
- 尊贵大气翻盖设计
- TD/G+G双卡双待双通
- 四核1.4GHz高速处理器
- 臻品圈

领世旗舰
B9388
中国移动&三星电子荣誉出品

领世旗舰B9388 破冰奢华手机新蓝海

在这个信息高速发展的时代，手机已经不仅仅是人们的通讯工具，手机已经逐渐成为人们生活中不可或缺的获取信息的一种手段。对于年轻时尚的都市人群或是学生群体来说，不管是三星GALAXY Note 2还是其他品牌的手机，可能只要外形和基本功能符合要求就足够了。然而对于在政商领域不断打拼的时代精英来说，如何选择一款与之精神气质相吻合的智能手机，确是一件需要思量的事情。因为这款手机不仅要具备基础功能，更要是使用者身份的象征。因此，“含金量”极高的奢华手机领域，成为了巨头们的战场。

对于运营商与手机商而言，不仅意味着市场效益，在品牌影响和口碑提升上的影响力更难以忽视。一向在定制出货量上有着傲人业绩、拥有国内七成手机用户的中国移动，似乎尤其需要开辟奢华手机的“新蓝海”。

蛇年伊始，当中国移动与三星电子协力推出双屏翻盖的超高端手机领世旗舰B9388时，中国奢华手机市场原本松弛的神经再次兴奋起来。这款主张“我的声音 世界的声音”生活态度的TD制式巨星在万众瞩目中登场时，人们发现它果然是一件不负众望的杰作。从渠道数据来看，B9388的消费需求尤为强劲，供不应求的状态在让中国移动始料未及的同时，也着实为两大巨头挣足了面子。业内人士指出，B9388的超高端破局，不但将成为中国移动开拓精英用户群的利器，其广受肯定的用户服务，也有望使自身成为超高端手机领域的新霸主。

体验至上 认同为本

对于超高端产品的用户来说，他们关注的重点往往是产品的延伸价值以及出众的人性化体验。洞察并满足这一需求的品牌和产品才有机会成为这一领域的赢家。领世旗舰B9388在外观设计上秉承奢华的格调、产品软硬件方面则强调卓越的人性化体验，加上其独家的TD旗舰身份，使B9388在各方面几乎达到极致水准，因此，成为国内超高端智能手机中炙手可热的名品可谓顺理成章。

超高端人群的特质决定了他们并不十分在意产品的参数，但是对于设计的艺术性与细节表现却是十分挑剔。B9388深知其中的奥妙，在外观设计上，内外双触摸屏打破了经典翻盖与直板全触屏的界限，无论触控、手写还是键盘输入，用户都可根据个人习惯自由选择。B9388作为第一款移动定制的超高端手机，尊袭了三星经典翻盖手机的高贵设计基因。“深邃黑”的主色机身，极具质感的拉丝纹理，低调中尽显奢华大气。中部转轴辅以“钛金灰”加固材质，更显使用者从容不凡的气度。机身后背引入特殊的凯芙拉涂层，并饰以“暗格”图案，迎合了精英阶层的奢华观感与触感。

真正的时代精英，不会被奢侈品所左右，但对于顶级品质及非凡品位的喜爱，远胜常

人。如果一款手机兼具顶级品质与非凡品位，且能够匹配精英文化圈的理念与主张，他们入手起来自会毫不犹豫。作为中国移动定制的首款双屏翻盖超高端智能手机，领世旗舰B9388专为具有领袖气质的超高端商务用户定制，不仅绝对“够面子”，其华贵大气的设计也十分“够品位”。

当然，在体验至上的精英人士眼中，B9388拥有随心所欲的操控感，也是使其广受追捧的重要原因。业界领先的四核处理器、优化的定制系统、齐全的内置应用，完全满足商政用户邮件收发、名片识别、隐私保护、数据共享等移动办公和生活各项需求。B9388凭借强大硬件保障和人性化的人机交互功能，使每一项操作都行云流水、得心应手。

此外，这款超高端旗舰在支持中国移动核心精华个人业务的同时，更巧妙地将为高端用户特别打造的“臻品圈”服务蕴于其中。“臻品圈”是一个随时更新和维护的客户端软件，基于用户所在地区和阅读习惯，向用户推送财经、奢侈品、养生、旅游、VIP杂志等VIP定制内容阅读。从某种意义上说，这种专属服务的概念很容易让此类用户产生认同感和归属感，无形中也提升了该系列的品牌价值。

很多精英人士的手中，这款融入最新智能科技的领世旗舰频频现身，俨然成为了他们身份的标识，并无声地诉说着其在时代精英心目中的受欢迎程度。





领世旗舰B9388
强强联手 胜在合力

超高端手机无疑意味着更高的品牌知名度与更丰厚的利润，但是品牌及产品底蕴的高门槛则将大多数智能手机制造商拒之门外。具备锻造顶级品质的技术实力与非同寻常的设计理念，是产品制造商必须拥有的前提。环视整个手机市场，三星在这方面高超的制造水准与快速的执行力已经得到了合作方的公认。另一方面，拥有优质的客户群体也是推广超高端手机的必要基础，而在此中国移动则具备得天独厚的优势。两强联手之下，打造全新的超高端系列也就成为应势之举。

事实上，三星已经凭借其双屏翻盖产品成为超高端手机领域的新贵。作为全球最大运营商，中国移动自然不想错过奢华手机这一蓝海市场，让竞争对手专美于前。此外，亟须拓展高端用户群的战略计划，也坚定了中国移动在超高端手机领域有所作为的决心。

据悉，从2012年年初开始，中国移动和三星电子就将B9388的项目作为重中之重，投入大量精力。双方的设计开发团队，共历经十几次会议，不断调整外观方案、无线方案等，力争做到尽善尽美。可以说，B9388是中国移动与三星电子强强联手的智慧与科技的结晶，是两大巨头底气与实力的体现。这款奢华手机的问世标志着中国移动在解决高端用户增速放缓方面迈出了实质性的步伐，也标志着三星完成了对于中国三大运营商在超高端产品的全面布局。



对于“领世旗舰”系列的市场前景，中国移动和三星都显得信心十足。在其规划的行动表上，“领世旗舰”将成为长期存在的超高端品牌进行运作。业界分析人士指出，“领世旗舰”在中国市场将有令人兴奋的表现，这不仅在于中国移动当前庞大的高端人群基础，更在于中国奢侈品市场远高于全球平均水平的增速；对于“领世旗舰”这样集智能手机的必备性及奢侈品尊崇品位象征的随身物于一身的商品形态而言，其消费需求将始终居于高位。此外，由于智能手机连年更迭的特殊性，将其打造为长盛不衰的品牌正是精英人群喜闻乐见的幸事。

彰显顶级品质与非凡品位的领世旗舰B9388，是灵感的汇聚，是科技与文化的雕琢，它的智尊魅力无疑还将获得更多时代精英的交口赞誉。作为中国移动与三星电子的惊世之作，B9388以其独有的魅力还将在超高端手机领域中乘风破浪，纵横捭阖。P



春季换机佳选：中国移动联合三星推出

领世旗舰B9388致敬时代精英

记得在十年以前，手机作为一种奢侈品，不仅拥有的人数相对较少，同时也被用户视为需要倍加呵护的对象，即使在使用过程中也会非常小心。那时，用户更换手机的频率也是非常低的，基本上一款手机不用上个两三年是不会考虑更换。随着如今人们生活水平的提高以及手机产品的不断普及，更换手机已经成为一件非常普遍的事情了。

对于普通用户来说，如今手机产品也不再像数年前那样能够一用就是两三年，根据大部分用户的使用习惯，一年一换已经比较常见。而作为时代精英，在财力能够承担的前提下，谁不想用更新更主流的手机产品呢？

随着科技的发展，高端手机越来越多地出现在我们面前。近日，中国移动携手三星电子隆重推出了一款超高端双网双待手机领世旗舰B9388。该机和三星W999、三星B9120是同一类产品，都采用了大翻盖双屏造型设计，定位于高端商务手机市场。不过B9388的硬件性能更强悍，倡导"我的声音，世界的声音"价值观念的B9388一经面世，即以华贵大气的外观设计及业界顶级的硬件配置而得到了很多政商精英的青睐。在很多精英人士看来，这款融入最新智能科技的领世旗舰B9388，俨然成为了他们身份的标识。

精英新贵 领世旗舰B9388

领世旗舰B9388作为第一款移动定制的超高端手机，尊袭了三星经典翻盖手机的高贵设计基因。"深邃黑"的主色机身，极具质感的拉丝纹理，低调中尽显奢华大气。中部转轴辅以"钛金灰"加固材质，更显使用者从容不凡的气度。机身后背引入特殊的凯芙拉涂层，并饰以"暗格"图案，迎合了精英阶层的奢华观感与触感。

据三星相关负责人表示，作为一款超高端机型，B9388融入精英文化圈的速度出乎很多人预料，不少精英消费者连购数台送给自己的朋友们，其优异的市场表现甚至已高于我们的预期。如今恰逢年初换机的高峰期，B9388在很多渠道都处于供不应求的状态。

人机交互体验中的"王者"

用户体验的不断增加是提升品牌整体竞争力的有效途径之一。

领世旗舰B9388成为精英钟爱的另一重要原因，就是它不仅拥有精美绝伦的设计与非凡品位，还因为它凝聚了三星最新的掌上智能巅峰科技，让用户在人机交互体验中能够达到极致

境界。

B9388有两个摄像头，前置摄像头为190万像素，后置摄像头为800万像素，方便使用者随时随地随心所欲地进行拍摄。打开翻盖，我们可以看到熟悉的键盘操作，传统的T9键盘在B9388中得到回归。

B9388除了拥有Home键、返回键和菜单键，还拥有接听键、挂机键，方向键、确定键、退格键和数字按键，以及控制Android系统的菜单键、返回键和Home键，另外还有GSM网TD-GSM网一键切换按键，这使得它能够轻松应对原来只有在触控屏幕才能完成的动作。这也是三星领世旗舰B9388采用翻盖设计的一大优势所在。当然，像体感拨号、Smart stay智能休眠等功能也一应俱全。应该说这些设计令使用者操作更为便利，是从用户实际操作出发的体贴设计。



体验王者 领世旗舰B9388

B9388采用了内外双大屏的大翻盖造型设计，整体流露出来浓郁的商务感，同时厚重的机身也带来了扎实的手感。其两块屏幕尺寸均是3.7英寸，并且有着480x800像素的分辨率，内置一颗800万像素摄像头，配备一颗1.4GHz主频的四核芯处理器，1Gb RAM确保了其可以从容应对任何使用需求。全面优化的Android 4.0操作系统也给人带来行云流水般的使用体验。此外其还支持GSM/TD-SCDMA双卡双模功能和无线WiFi功能。

手机无法掌控商海沉浮，但可以助人掌控先机。对于时代精英来讲，胸怀神州、领航时代，才是应有姿态。无论是在城市中穿梭，还是在某个休闲度假的海岛上，B9388的双网双待功能，为商政精英实现高效工作和惬意生活的从容转换；其800万像素摄像头配合“20张急速连拍”功能，能够为他们时刻记录人生的每一个精彩瞬间；让阅读一气呵成的“智能休眠”技术、举手即拨的“体感拨号”等人性化功能让持有者的尊贵感油然而生；专设的WLAN、GPS和3G数据业务的一键开关，为时代精英带来尽显智慧的极简操控。同时，各类传感器、电子罗盘、陀螺仪也都有配备，硬件方面十分完善。



领世旗舰B9388精英文化圈中的“新贵”

B9388专为具有领袖气质的超高端商务用户和时代精英设计。尊袭三星经典翻盖手机的高贵设计基因，将华贵大气的外观设计、业界顶级的硬件配置、非同凡响的人性化功能，以及VIP专属服务集为一身，将“领世旗舰”的王者气质展露无遗。

在如今的智能手机市场当中，几乎所有机型都使用了直板触摸屏的造型。B9388在内外触摸屏幕的基础之上，将手机做成了翻盖造型，让用户多了一种操作的选择，同时也降低了智能手机的操作难度。

普通的智能手机对于他们来说可能会显得过于复杂，纷繁复杂的触摸屏和各种各样的花哨图标会难于上手，所以B9388的优势之一就在于它的双触摸屏和超宽大的键盘，它将智能手机系统和非智能手机的操控方法融为一体。无论是当作智能手机使用触摸屏还是当做普通手机时的接打电话，B9388都可以完成得很好。

三星手机的市场定位一贯非常准确，不少成功人士都一直非常喜欢三星的商务翻盖手机，而双屏的出现更是成为大杀器。从899、999、9120、2013一直到B9388始终秉承着一贯的风采和理念，非常沉稳大气，保持了商务奢华的气质，非常具有时代感。

中国移动定制的领世旗舰B9388身为一款奢华手机，从机身各个细节的用料和结合双触摸屏、翻盖加上实体键盘设置，整体做工非常精细，用料十足。B9388不仅是奢华的象征，同时也是成功人士必备的手机之一。性能表现居当今智能机顶级殿堂的领世旗舰B9388，让精彩纷呈的3G智能应用在双屏翻转间纵横无疆，助力睿智精英坐拥时代之巅，尽握成功之策，更是时代精英春季换机不二之选。P

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》华山争五绝夺独孤九剑

■北京 浮云

华山论剑，出自金庸的武侠小说《射雕英雄传》。日前，深受武侠迷欢迎的武侠题材网游《九阴真经》推出新版本，作为新版本的重要组成部分——“华山论剑”以其真实还原的武侠经典场景获得了江湖侠客们的好评和推崇。

强者归来 天下五绝花落谁家？

东邪：原型黄药师。是金庸武侠小说中的角色。是金庸笔下“正中带有七分邪，邪中带有三分正”的人物。身为桃花岛的岛主，亦是桃花岛派创始人。

西毒：原型欧阳锋。《射雕英雄传》中的头号反派人物，绰号“西毒”，系五绝之一，身材高大，身穿白衣，高鼻深目，脸须棕黄，英气勃勃，眼神如刀似剑，甚是锋锐，语声铿铿似金属之音。

南帝：原型一灯大师，本名段智兴。本是大理皇帝，后出家为僧，天下五绝之一，是为“南帝”，以大理一阳指自成一派。

北丐：原型洪七公。外号“北丐”，乃天下五绝之一。洪七公为丐帮帮主，为人正义且机智，生性贪吃，曾经因贪吃误事，自断其右手食指，故也称“九指神丐”，无论黑白两道都十分敬重他。

《九阴真经》“华山论剑”玩法实际是将《九阴真经》竞技武侠的特点从线下移植到游戏中，并实现线下互通。“华山论剑”中各大服务器排名前32名高手，将通过在华山之巅一一对决的方式，决出前5名为武林最强，获得“五绝”称号。而排名第一的选手还将获得阶段时间的倚天神剑，成为号令武林的霸主。

广发论剑邀请函 诚邀天下群雄

玩法共分为3个阶段，第一阶段为广邀群雄阶段，系统根据前一个阶段江湖中玩家的武学实力、正邪声威、战场、门派战等排行，向江湖中前列玩家发放不同数量的“华山论剑邀请函”，邀请函使用后将获得为数不等的“论剑帖”，邀请函明确有效时间。

浴血争夺论剑贴 江湖逐鹿各显神通

第二阶段为江湖逐鹿阶段，该阶段玩家可通过另外击杀与自己善恶标签不同的玩家获得对方的1张论剑帖，武林大会仍将会收到的华山论剑帖，发布给各大英雄，武林大会前列的玩家都能获得新的论剑帖。武林大会擂台比武中，如果比武双方均有论剑帖，则胜方将可以获得对方1张论剑帖。

以战之名 华山之巅重塑经典

第三阶段为华山论剑阶段，华山论剑开启后，江湖中拥有论剑帖数量前32名的玩家将获得华山论剑参赛资格，由系统随机配对1 vs 1对决于华山之上，其他玩家需从指定NPC处获取“观剑帖”才能够进入华山观剑，32名论剑玩家根据胜负情况，前5名玩家将获得“五绝”称号、服饰，第一名更可获得绝世神兵倚天剑（一定时间的使用权），同时还能获得独孤九剑的前三招。值得一提的是，观剑玩家可在观剑过程中，有一定几率领悟到比武玩家双方门派5阶招式，还有机会领悟到奇遇武学。

一触即发 论剑规则抢先看

报名阶段开启，玩家有2分钟时间，进入报名阶段向积分前32名的玩家发送邀请，玩家在确认报名后将玩家传送入场，报名阶段结束未确认参加则判负。局间休息为30秒，每局开始和结束时恢复玩家的气血、内力、架招值等基本状态。玩家发生下线，离开场景等行为时判负。华山论剑结束后，当月论剑帖清零。

九阴江湖风云再起，群雄逐鹿华山之巅，东邪、西毒、南帝、北丐、中神通五绝称号究竟谁人可属，倚天神剑再现江湖可否号令武林。江湖已抢先翻开了快意恩仇江湖的新篇章，心中的经典值得在此一试！P

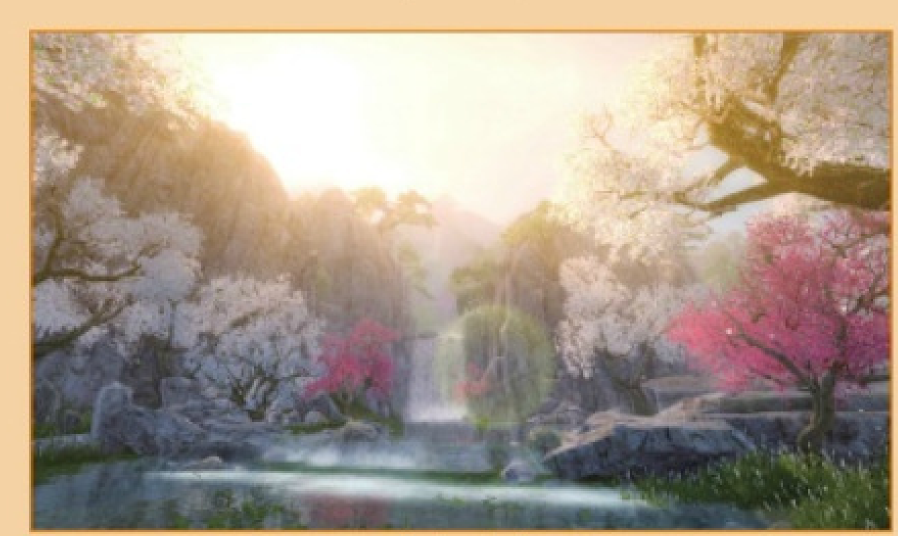

五绝造型别具特色



华山之巅


苍龙岭


华山东峰


华山山脚



评论
死亡空间3
皇牌空战——突击地平线
涂鸦冒险家——无限
国王的恩赐——北方勇士
上古卷轴V——天际之龙裔
小品
索尼克冲刺
迷你忍者
碰碰友
纵谈
“五前”的一大步
谁引爆了异形这颗雷
边缘
寂静岭——启示录3D
游戏英雄传
东欧猎魔人
珍藏馆
银翼杀手
P154
谁引爆了这颗雷
一般认为，在发行商与开发商的合作关系中，后者总是处于弱势地位，那些财大气粗的发行商则个个摆出一副“有钱就是爷”的架势，轻则指手画脚，重则釜底抽薪，多少身怀技艺的工作室就这样成了商人刀下的冤魂。不过上月刚发售的《异形——殖民地陆战队》，却上演了一出活生生的下克上的戏码

■广西 墨家小矩

不文艺的终结

一个知名系列往往会走这样的路线：初代辉煌，引起广泛关注；2代精益求精，全面进化；到了3代，大家普遍会面临一个坎，因为点子多数在前两作里用掉了，到了这一代只能吃老本或被迫转型。在这里，《死亡空间3》选择了后者。

死亡空间3
Dead Space 3
类型
射击
制作
Visceral Games
发行
Electronic Arts
发售日
2013.2.8



在经历了一系列神经紧张的尸变体摧残之后，艾叔变得更加颓废，好在他彻底治好了“前女友恐惧症”，因为前女友换人了。

感谢编剧老爷，原本带有文艺范的“死亡空间”系列在这一作终于不文艺了，而是成了一部“屠尸狂工程师教你如何毁灭星球”的爆米花大片。玩家不需要再绞尽脑汁想什么剧情，组装好一把上等的等离子切割枪，一口气通关就好了。

恐怖不再

初代的《死亡空间》（以下简称DS）之所以能在“生化危机”转型、恐怖生存游戏式微的前提下异军突起，绝赞的游戏氛围是功不可没的。这种氛围要靠几个方面来实现：黑暗中的未知、突如其来的威胁、添油加醋的配乐、补给的极度匮乏以及敌我力量的巨大悬殊——艾叔动作迟缓而怪物行动迅速，且没有常规意义上的弱点，多数只能靠切割四肢来消灭。正是这种敌强我弱的对比，配合环境的种种限制与渲染，才能让玩家一直保持手心出汗的专注。然而到了3代，制作方似乎在“保持特色”和“迎合市场”之间摇摆不定。于是我们看到了种种变革，对老粉丝来说，这些变革是难以接受的，就如同当年《生化危机4》抛弃解谜，转型动作招来的抨击一样，3代这一转型，必然会带来系列精髓的缺失，不能不说是很遗憾的。

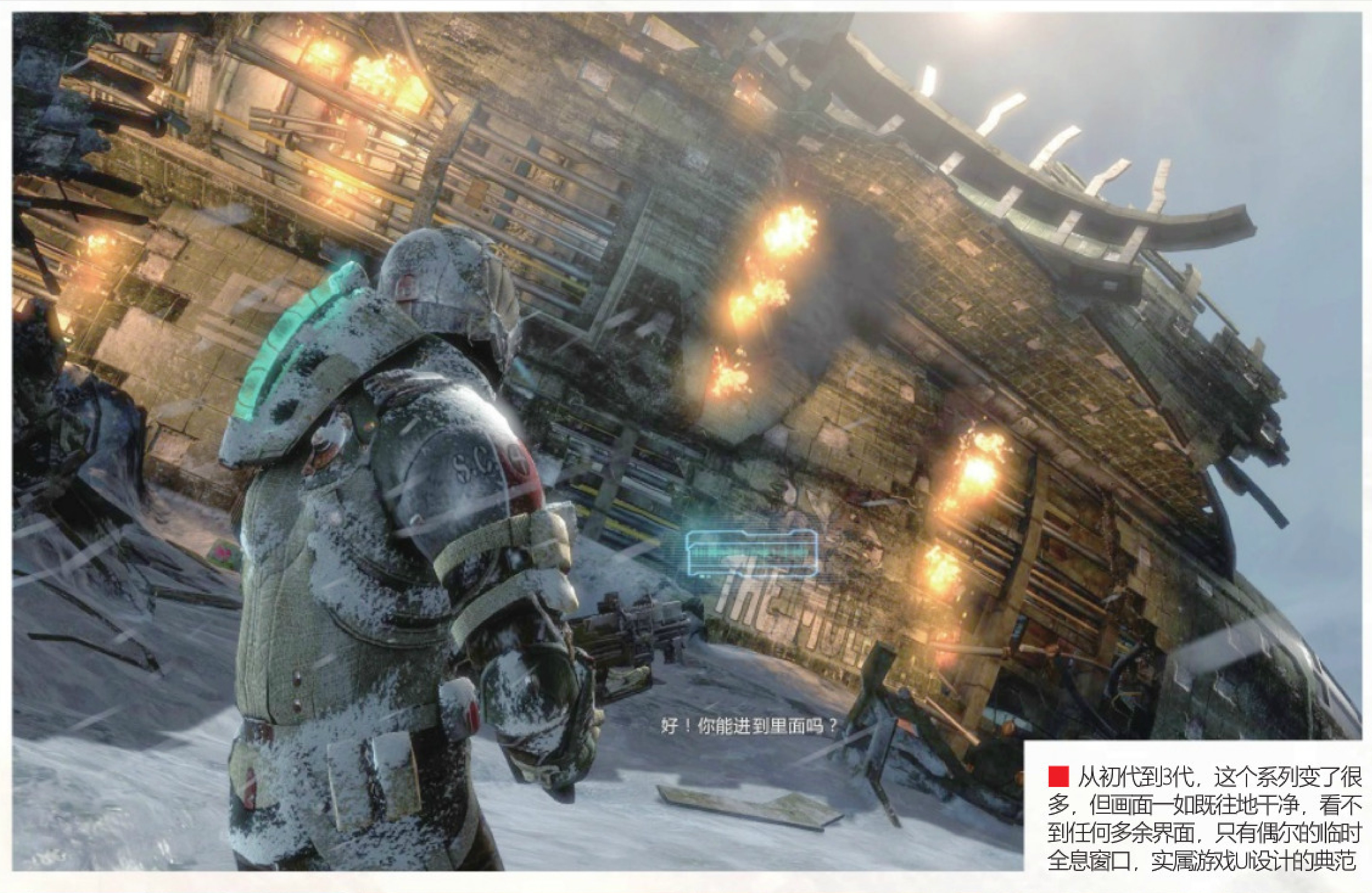
3代将很多战斗场景放在了开阔的雪地上，目的很明确——玩家想躲就躲，想滚就滚，于是大大削弱了紧迫感。整个流程动不动出现激昂的配乐，有一种走错片场的感觉。恐怖类游戏不恐怖的原因就是第一感觉做得太失败：诺兰式的环式剧情结构成了火爆的英雄主义大片，从头到尾都是艾叔和基友大破尸群，在持枪士兵面前大开无双，横扫千军，即便脑袋被枪顶着无数回也能轻松化险为夷，各种“没悬疑”“太简单”就是本作让老玩家最不舒服的地方。另外从人物形象上，似乎制作者为了大团圆结局，不仅没让前代女主艾丽死掉铺路，还果断让其变成了胸大且整过容的风月女子，一见到艾叔就立马亲了上去——当然亲的是另外一个人，让艾叔故意吃醋，一路上这种“女友劈腿”+“两男斗嘴”的段子实在是不少。反派也从深藏不露变成了明目张胆，个性显著。从大反派丹尼尔莫名被石头穿死，再到被艾叔一枪毙命的情敌诺顿船长，好像死得都很冤。另外队友卡沃尔从头到尾都充斥着大无畏的雷锋精神又是怎么一回事？艾叔也从一个沉默孤独的硬汉，成了一个怒气冲冲愤世嫉俗的“倔汉”，在2代开始就学会话痨，并且没完没了。初代惊鸿一瞥，很多设定却在续作里被陆续推翻，也难怪系列粉丝会抱怨了。

然而也正是因为这些变革，让3代迎来了另一群玩家的掌声。由于武器升级完全自由，不像前两作加错点数就完犊子，人性化程度大大提高。开阔场景对比幽闭空间，也明显是前者的受众更广，加之艾叔能力变强，战斗爽快，都是一些玩家津津乐道的部分，虽然这些已与系列特色脱节。

作为一个知名的商业游戏系列，怎样改革并不重要，重点在于改革是否能盘活市场。从3代的市场表现来看，答案似乎是否定的，游戏发售后还一度传出EA要解散DS开发工作室的消息，虽然EA很快辟谣，但销量远不如2代是板上钉钉的事。多一些怪物种类，多一些大魄力的场面固然能刺激玩家的神经，但连自己的灵魂都差点丢掉，结果还没赢来更多市场，只能说是得不偿失。刨除了大量隐晦信息，也抛去了各种神秘主义和宗教色彩的DS3，成了一部名不副实的“死亡空间”。虽然传闻搞得人心惶惶，但从双人合作和微交易等系统的加入，可以看出EA并不想放弃该系列，而是想让它做一个彻底的转型。下一款DS将会怎样，我们不得而知，但愿我们能迎来一款能让人记住的“死亡空间”，而不是一个迎合市场，扭曲自身的产物。

系列背景探究

没有了恐怖感的DS还剩下什么？或许有很多玩家会说：剧情！世界观！显然，除了出色的游戏性，DS系列的背景资料也是爱好者们乐于挖掘的部分。在这里，回顾前作是有必要的。从DS初代的剧情来看，你可能感觉这是一个类似《异形》的游戏。的确，这个系列的发展跟“异形”系列大同小异——先是主角一声不吭灭了一小撮恐怖生物，后来这些恐怖生物越发展越壮大，就成了主角拯救全人类的个人英



从初代到3代，这个系列变了很多，但画面一如既往地干净，看不到任何多余界面，只有偶尔的临时全息窗口，实属游戏UI设计的典范



在这种立体空间最容易找不到方向，还好我们有引导器



压抑与恐惧不再，取而代之的是爆炸逼人，火光四溅



场景风格的转变见仁见智，但壮观的美景多数人应该都会喜欢



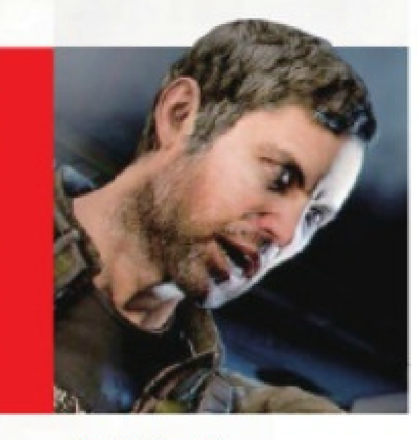
3代最终Boss足够巨大，但其实很容易就能打败



这一次的武器组装的自由度很大，玩家无需担心加点错误

雄主义。

到了DS2，对于恐怖感方面的批评开始多了，但剧情上还是给足了悬疑份额。单玩2代是看不懂整个剧情的，经过几年发展，DS系列已经有了不少周边作品。于是我们会发现主线剧情有很多伏笔并非想象中那样，许多打酱油的角色在周边作品中担负着主角的重任。不得不说，DS系列的剧情安排十分巧妙，至今由3款游戏、3个外传、2部动画电影、2部漫画、2部小说、1款手游共同组成了一张大网。在不同时空、不同角度交错中来叙述故事。许多在正传中出现的小人物都是活生生的人，都有自己的喜怒哀乐，而不是纯粹为了走个龙套而设置的。你可以从不同的角度来观察这些人物的另外一面，类似外传《撤离》里的女主角莱克欣，她也同样看到了妮可的自杀录像，并在2代的DLC中出现；《导火线》中苦大仇深的主角佛朗哥，在2代开始时就领了便当。从中可以看出制作者独具匠心之处。多线虚实的叙述方式给了整个系列更复杂的情节和讨论的空间。



艾萨克

DS系列主角，CEC商业兵工程部高级工程师，主要飞船制造流水线人员。在1、2代摧毁了月华之后，精神开始变得颓废，现在落魄地生活在月球殖民地上。作为高级工程师，组装一些超级大杀器来轰杀尸变体已是家常便饭

本系列的精华除了对人性的解读，就是对道德、生存、永生、轮回等等问题上的种种拷问。在初代剧情中，玩家看到的是一个小人物在艰险环境中遇到困境，目的只有一个：逃生。在经过不断的背叛和欺骗之后终于孤身逃出，同时也成为了一个关键的目标。在2代里，艾萨克脱离幻觉，在一步步困惑中解脱出来，拯救自我。在最后将逃生的机会让给了别人，随后彻底消灭过去的幻影，从自我封闭中获得升华。不仅如此，“月华”“统一教”和各种阴谋论给游戏最大的卖点“恐怖”增添了不少好料，为的是让玩家在发现真相后有种醍醐灌顶的感觉，这才是整个系列真正想要带给玩家的东西。制作者通过隐喻的表现手法，利用各种影像、录音、墙上的宣传和壁画让玩家真真切切地感受到统一教洗脑人类的精神力。

在整个系列中，地球政府和统一教是一直对立存在的。二者同是野心家，无论神印落入哪一方手中都极为恐怖。地球政府和统一教都想拉拢和控制主角，在不断反转关系的同时也让玩家逐渐看清两者的本质：地球政府纯粹是为了野心，而统一教则是为了追求一种虚无的永生。于是这又给玩家抛出了一个问题：人类对生命追求的最高本质是什么？自然是无限永存的生命，但它是以什么样的方式存在，每个人都有不同的看法，统一教就是具有独特想法的最好例子。自从“殉道者”Altman被秘密残害后，统一教将其美化、神圣化，让教徒相信永生即是牺牲，将自己奉献给神印。但这种另类方式的“永生”却是以重组DNA，变成一个杀人狂魔为代价的。

3代剧情疑点

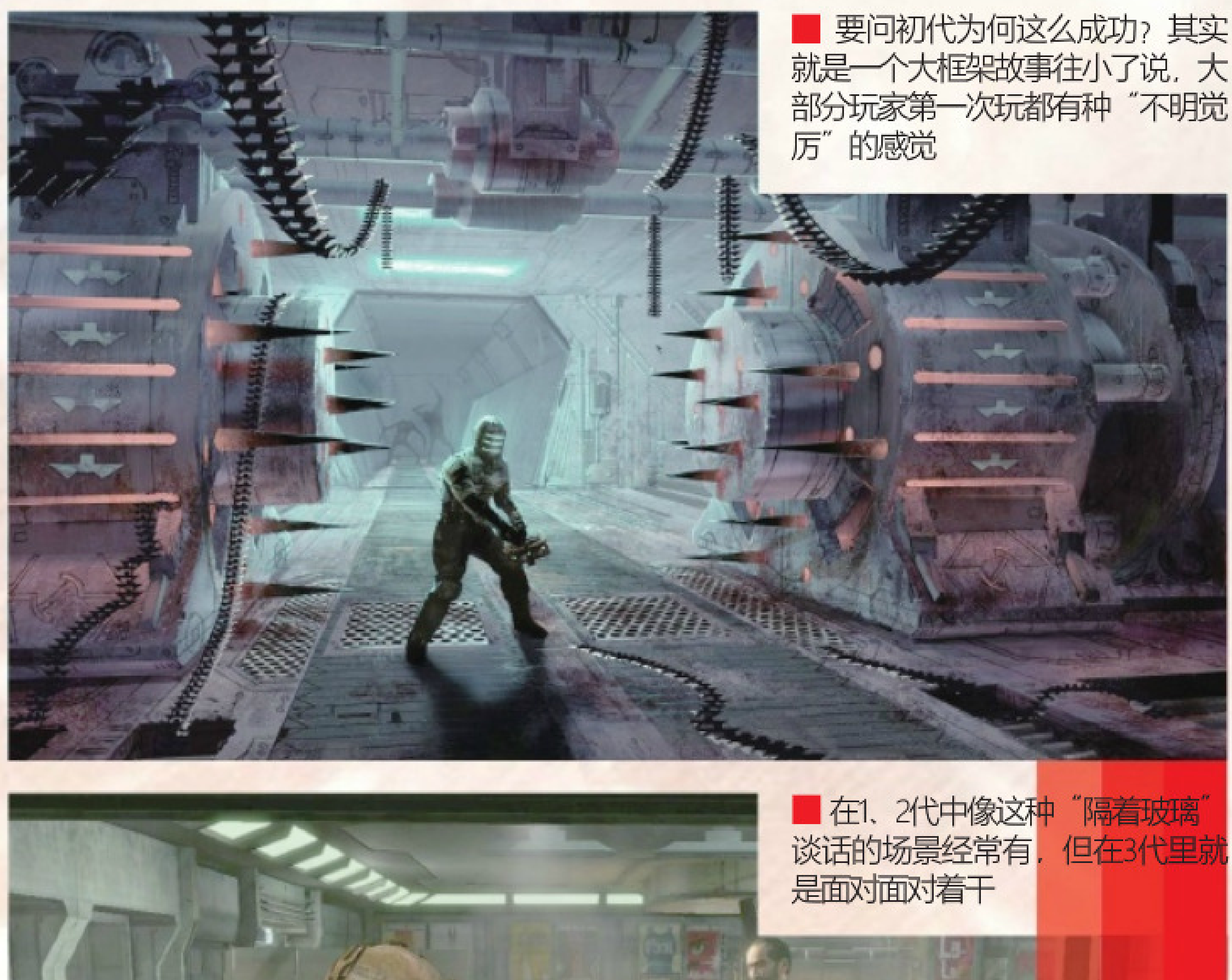
在3代里，一个接一个的大破坏、大阴谋任务让



■ 你是制作神印的专家？不，我是毁灭神印的专家



■ 丹尼尔是统一教主教，本作幕后黑手，艾萨克团队最大的敌人。对精神与肉体的融合十分狂热，手下的教徒甘愿听从他的一切号令



■ 要问初代为何这么成功？其实就是一个大框架故事往小了说，大部分玩家第一次玩都有种“不明觉厉”的感觉

■ 在1、2代中像这种“隔着玻璃”谈话的场景经常有，但在3代里就是面对面对着干

玩家不知道该去挖掘什么，因为人家制作者已经直接告诉你了。大杀器—外星人—钥匙—血月/月华—统一教—可怜的主角，这些关键词组成了DS3的剧情，让DS3在整个故事网中独立了出来，显得特别“独特”。前代的人物只有男女主角出现在DS3里，你无法根据前代的知识去研究这一作，甚至有点迷惘。尤其是在DS系列的本篇及周边作品中，都会围绕一个目标讲述剧情，那就是“石村号”，类似《坍塌》《余波》《血统》《回收》等作，也是围绕着石村号所展开，或者和石村号有所关联。但在2代结尾和蔓生区一起毁灭后，就没石村号什么事了。如果非要深入探究下去，在整个DS3里，我们只能找出如下一些疑点和关键词。

外星人：本次我们看到了一直传说中的蚂蚱外星人，它们有着ET般的大扁头。外星人在本作中除了作为超强的杂兵之外，还在艾萨克的幻想中闪过一丝身影。这是一个类似“先行者”或者“萨尔娜加”的种族，在犯下大错时制造了“远古机器”挽救一切，至今下落还未明了。他们究竟是灭亡了还是有后代在继续着使命？毕竟他们的殖民地不止冰冻星球一个。

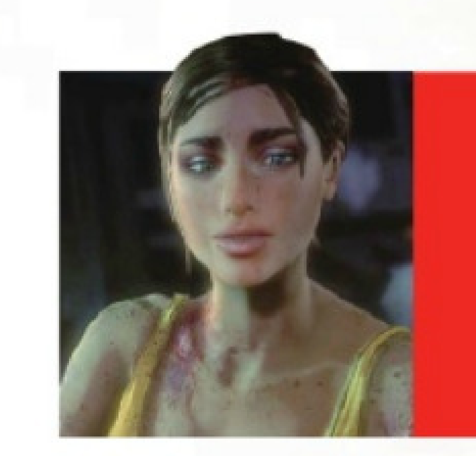
冰冻星球：这个外太空星球的景色的确令人十分着迷。据说上面曾经由水覆盖，外星人也生活在上面。出事之后外星人以超强的实力冰封了整个星球，却又不完全封死。结果造成探险队全军覆没，也给这个星球提供了源源不断的尸变体。

The Marker：又称“月华”，它们的控制中心称之为“血月”。这个黑红色双交的尖顶柱子在本作中成了次要道具，游戏一开始就爆发威力，想必后头就没它什么戏份了，可事实上它的谜团仍然很多。

从已有的资料来看，The Marker是一个完全未知的外星文明制造的，他们使The Marker成为一种捕兽笼。在一个星球出现文明之前，The Marker是有益的，它能使这个行星的文明快速发展，最后发展到这个文明能够走出去向别的星球散播文明。此时The Marker开始发挥作用，先从血月吸收能量，再通过精神力将这个星球的高智慧生物牢牢控制住，将自己继续复制并传播出去。到最后，将自己解锁，爆发，令高智慧生物自相残杀，直到文明消失。

到目前为止，The Marker负责毁灭一个文明，而血月则负责吞噬这个文明的资源。人类和外星人分别是这个阴谋的某一环，如同一层阴谋之上还有一层阴谋，永远无穷无尽。

尾声的呼喊：恐怕这是本作最大的谜团。根据星球被毁灭的程度来看，艾叔和卡沃尔必死无疑。但最后的呼喊究竟有什么含义呢？有消息说本作还将有DLC《复苏》，讲的就是两位英雄逃离冰冻星球之后的故事。看样子是没挂，各位玩家可以放心了。P



艾丽

在2代存活下来的女性角色，本作中最大的改变是——眼睛完好，胸部隆起，跟之前那个倔强顽固的小女生性格差异很大



■ 统一教会有着严密的制度，教徒遍布人类各个领域



■ 开篇的雪原预示着3代与系列前两作截然不同的风格

■ 浩瀚的宇宙只是惊鸿一瞥，冰冷的星球才是真正归宿



■ 仅仅一个复制品，便令石村号上所有人几乎无一幸免



■ 最后这一幕挺狗血的，但我还是泪奔了

■江苏 防弹手柄

全自动打飞机的悲剧

"皇牌空战"系列的没落，归根结底在于日式风格与欧美市场的不兼容性。为了获得"鬼畜"玩家们的青睐，Project ACES想到了Tom Clancy，想到了《现代战争》，想到了轨道射击，想到了演出效果……可却忘记了那群追求"蓝天骑士"精神的老玩家。

皇牌空战
突击地平线
Ace Combat: Assault Horizon
类型
空战射击
制作
Project ACES
发行
Namco Bandai Games
发售日
2013.1.25



■ "皇牌空战"系列首次登陆PC，是在整个系列无可挽回地走向没落后进行的，想到这里，只叫人五味杂陈

自从《皇牌空战——突击地平线》（以下简称ACAH）在3年前的E3大展上公布第一部预告片开始，ACE们便以最快速度找到了喷点，这就是DFM（Dog Fight Mode，斗狗模式）。主机版的实际体验与此前预测的高度一致，让人们毫不犹豫地将臭鸡蛋扔给了这款堪称离经叛道的作品。随着PC上"高清加强版"的发售，由"简氏飞行""锁定"培养出来的王牌飞行员们，更是把将空战做成"光枪轨道射击"的ACAH当作了一枚笑料。

热脸贴了冷屁股？

让我们先往好处看看：其实玩过AC系列前6款正篇的玩家，并不应该在ACAH面前找优越感，好像此前可以打得多么高端一样。以前所谓的空中格斗，实际上就是同敌机进行各种绕圈游戏。导弹的追尾能力虽然不靠谱，从AC0开始也加入了擅长各种逆天机动的敌方ACE，但玩家的战斗始终都受到各种潜规则的庇护。比如敌机会动不动同玩家迎头对冲，或者在做了一个超机动之后就像死鱼一样一动不动，此时发射导弹几乎可以瞬杀。

动辄100+的导弹携带量、走超时空要塞VF-25战机路线的特殊兵装系统……ACE从一开始就是一款以"打飞机"为目的，让玩家在破碎天空之上体验一"机"当千豪迈感的割草游戏。既然如此，从功能上符合ACE精神，并且在实用性和演出效果方面对正宗射击玩家也相当有震撼力的DFM系统，为何如此不受老玩家们待见呢？

"二逼"行为造恶果

所谓的DFM，就是当玩家已经成功咬住敌机时，目标上会出现一道绿圈。此时按下LB+RB键，我方机体就能在辅助驾驶的帮助下锁定敌机进行机动。玩家需要做的就是将锁定圈牢牢套住目标，待蓄力结束，绿圈变红之后，导弹的追尾性能和机炮

威力都能得到大幅度提升。DFM的出现改变了以往AC系列空中缠斗的旧模式，第一次将皇牌们咬住对手之后的凶狠和执着表现得淋漓尽致。说DFM是无脑轨道射击，也是有失公允的，因为玩家需要预判敌机的运动方向，控制好速度，否则极容易被对方脱离。此外在DFM过程中，我方战机对目标同伴发射的导弹几乎毫无反制能力。当出现Missile Alert信息后，需要按Y键退出追击。有的敌机会突然俯冲贴地飞行，如果玩家盲目进行追击，可能在击坠特写画面之后就直接撞地了，这些需要注意的地方在多人对战中体现得尤为明显。应该说，DFM作为Project ACES小组一直在尝试的东西（2008年的《空中杀手——无罪王牌》的TMC系统可以视为其前身），本身在功能和定位上并没有太多的槽点。真正引起广泛争议的地方，在于它犯下了“二逼”的错误。

逼着用：无论是本机携带的100多枚Fox 2，还是XMAA、XLAA、XAGM这些高机动性的特殊兵装，如果按照以前的老战术，每个任务最多只能揍下来几架大众脸。TGT机体施展的各种“上帝开飞机”才能创造的鬼畜机动，让你的导弹想擦破它们一点皮都成为了奢望。且不说敌机人人都能以30～40G的过载进行各种急停急转，就连迪拜防空战一关（Mission 5）中出现的TU-95战略轰炸机，其难打指数也令人发指，想在时限结束前将其全数击落，就必须在DFM中3种武器一起上……这样设置的唯一目的，就是让玩家立刻领悟到不用DFM，游戏根本玩不下去！一个成熟的游戏系统，应该把功能、发动条件和使用代价进行严格的界定，而不是将“不用也得用”的规则强加给玩家。这是DFM犯下的第一个严重失误。

逼着看：真正将DFM搞臭的，是各种强制演出效果。除了频繁出现的影响流畅性的大魄力“变渣”特写外，DFM敌机中队长之后必然触发的轨道射击过程更让人发指。这种所谓的“特殊DFM”，本来是制作组想让玩家零成本、零风险地体验在大楼、峡谷中同敌机进行猫鼠游戏时的紧张刺激而设计的，顺带Cos一下《独立日》《变形金刚》中的名场面。但我们在追击敌方首脑机体的过程中，居然没有办法决定什么时候将其打下来。无论你发射导弹还是用机炮狂轰，敌机都能用无限热诱导来让你的导弹失灵，即便打中，敌机拖着着火冒烟的残破身躯，在方向舵被打断，机翼折断，几近“空中飞棍”的情况下，照样能拼了老命将一套飞行动作表演完，然后按照预设脚本撞山、撞大楼等等。几个涉及对地攻击的关卡，其强制性就更强，逼着玩家飞入事先规划好的对地攻击通道，然后进入ASM（Air Strike Mode，对地攻击模式）进行轨道打靶，



拙劣的细节

本作在细节上出现了许多的倒退，比如座舱仪表界面根本就是一张纸片，连水平仪都不会动！



■ 本作大量出现以飞行员为中心人物的主观镜头，我们也有幸第一次看到了地面加油的全过程

■ 黑鹰用机炮撸掉雌鹿……这可不是射击游戏中头一次出现的奇葩场面



■ 当年的MoH曾经批评CoD是一个可以乱丢核弹的游戏，可和ACAH相比算是躺着也中枪了



■ 许多的对地攻击必须进入ASM模式，否则很难在限时内完成



■ 雨中突袭海岸线，让人想到了AC4中ISAF掩护大军登陆的那个名场面

欣赏所到之处一片火海的壮观景象。

当骑士对决变成疯狗对咬

原来的AC系列尽管敌机AI低下，打法模式化，但至少在空战时能够保障玩家一定的紧张感。除了陨石炮、空母、激光剑等等“超武”所带来的压迫感以外，还有敌方空中管制机、电子战机、隐形机给战场环境带来的不可预知性，这种情况下的“绕圈”并不是那么容易的事情，想在自己始终被敌机锁定的情况下找到逆转的时机也需要一定的技术含量。而好心办坏事的DFM系统，却让空战中最具决定性的咬尾和摆脱咬尾，变成了触发后就可以自动完成的预设动作了。玩家所有的策略考量和操作变化，全部变成了一种条件反射式的应急操作。

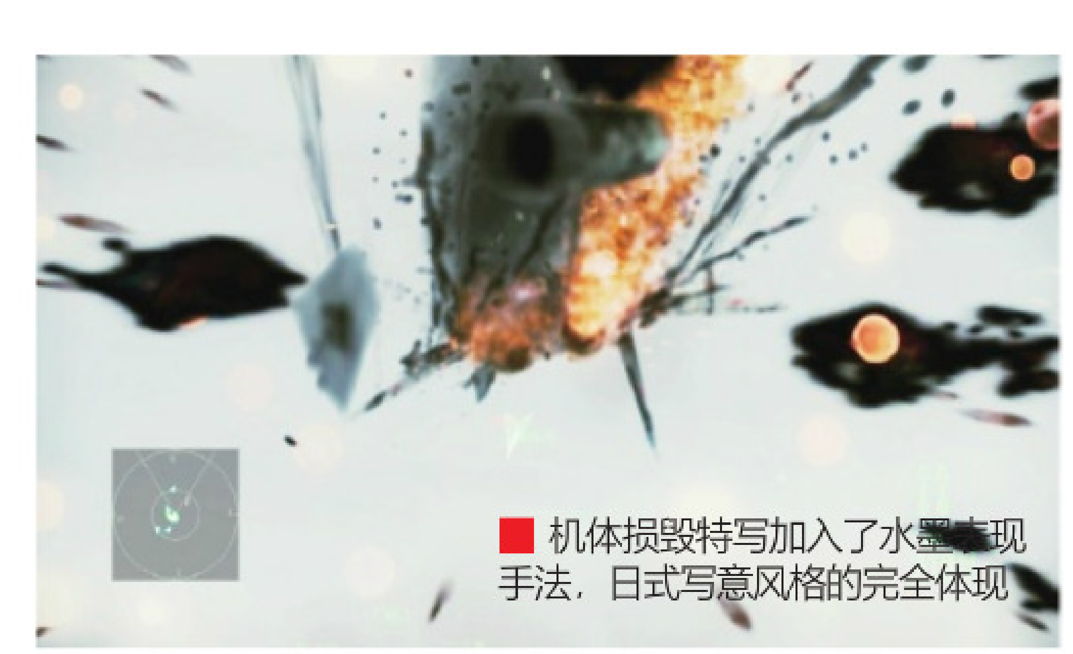
咬尾（DFM）和反击（Counter-DFM）的操作方式实际是在变相鼓励玩家用无脑方式来打飞机：由于敌机完全无视空气动力学，往往当玩家看到DFM的提示圆圈后再按下LB+RB键已经晚了。反击DFM的操作更加奇葩，按照官方说明书的说法，当屏幕上出现上下红绿两个三角箭头时，说明你被对手DFM，此时应该马上按LT减速，让两个箭头向中间靠拢并重叠，同时让飞机尽量呈水平飞行状态。满足上述条件之后，屏幕上就会出现一个绿色斜向箭头。此时按下LB+RB，我方机体就能施展眼镜蛇、神龙摆尾等扭曲机动，瞬间移动到敌机的6点钟方向。但在实际游戏过程中，这个判定相当松散，甚至可以说是一种误导——很多情况下你如果存心要等那个“变相QTE”提示符出现，早就被尾随自己的敌机给打烂掉了。秘诀就是等红绿三角大致重合就马上按键，差一点点都没有关系，真的要走教条主义路线，即便等反击提示出现也来不及按。这就造成了以往优雅、潇洒的空中骑士对决，变成了“你咬我呀我咬你，一个咬一个”的循环，玩家只需要在大概满足预设超机动动作的发动条件后不停按LB+RB两个键。一人面对一个中队的鬼畜飞行员也毫无压力，被追得满场跑反而是一件好事，因为你根本无需DFM对手，将自己背后故意暴露给对方，然后全靠DFM反击就能轻松让对方全灭。空战都傻瓜到了这种程度，简直是拿玩家当傻瓜了！

Project ACES知道ACAH所进行的尝试，从写实化的剧情、CoD式的载具平台射击，到引起轩然大波的DFM系统，都是老玩家们无法接受的。因此，他们将本作定位为一款外传，成功了自然最好，失败了也不会坏了自家招牌，就当是为系列的未来发展交点学费。随着PC版的推出，Namco Bandai已经凑齐了来自3个主流游戏平台玩家们的板砖。此时，恐怕是该想一想一味追求“大片演出效果”的设计思路是否对AC系列也奏效了。



小马哥乱入

连大Boss名字的谐音都叫做“马卡洛夫”，剃了胡子仔细端详，这不就是小马哥么……



机体损毁特写加入了水墨表现手法，日式写意风格的完全体现



仅在一侧挂弹的最终Boss……这种细节错误本作里有很多



本作的世界观看上去像是“汤姆·克兰西”品牌的一款飞行游戏



使用外置挂架的F-22，怪不得一点隐身性能都没有了

如果你把这个飞行员的头盔P掉，俨然就是CoD必备的飞行载具射击桥段

■北京 悲剧刺猬

带着爱记单词

有些游戏，是靠精妙的关卡设计、严谨的数值设定来体现游戏性，玩家是被流程推着走的。而有些游戏只是给你提供一个平台，再塞入无数细节，让你自己探索想象力的边界。《涂鸦冒险家——无限》显然属于后者，它能让你孜孜不倦地发掘出无穷的玩法，只要你有爱。

“涂鸦冒险家”系列在NDS和iOS上已经让无数玩家沉迷其中，游戏主人公拥有神笔马良一样的能力，能让笔记本里写下的事物幻化到现实中，激发出无穷的玩法。如今系列新作《涂鸦冒险家——无限》也终于来到了PC平台，让我们能继续体验到那无尽的创造力。

一个幼儿智力开发游戏？

《涂鸦冒险家——无限》是一款看起来特别低龄的游戏。

一眼看上去，我们会发现这个游戏有一个特别低龄的画风，笼罩在一股温暖得不可思议的色调当中，连黑色都显得那么活泼欢快，再加上从人到鬼、从神仙再到恶霸的所有人物都长个三头身，带着一副呆萌的表情走来走去，让这一切看上去就像是给幼儿园小朋友们看的毫无不良画面的漫画书。

《无限》还有一个特别低龄的剧情，讲的是我们的主人公麦克斯韦君（Maxwell）性情顽劣，年少轻狂，有一次对一路边老人不敬，不料老人竟有法力，一怒之下将麦君的妹妹小莉（Lily）石化，麦君便幡然悔悟，痛改前非，开始乐于助人以赚取魔法星星（Starite）来拯救妹妹……幼儿园小朋友们听了这么寓教的故事，一定会领悟“以团结互助为荣，以损人利己为耻”的精神。

不仅如此，这个游戏的玩法也十分低龄。整个游戏是围绕着麦君手中的一个神奇笔记本展开的。他的笔记本有两个功能：在笔记本上写出一个名词，相应的事物就会出现；给一个事物加上一个形容词，就可以改变这个事物相应的状态。玩家在游戏里的全部任务，就是用这两个功能来助人为乐。比如，一只可怜的小猫病了，为了帮助它，玩家就要写出“兽医”（Veterinarian）来妙手回春。再比如，一位姑娘哀叹自己长得不好看，玩家就要在笔记本里面为她加上一个形容词“美丽”(Beautiful)，让她人见人爱花见花开。能够玩到这么一款图像精美、内容丰富的猜单词游戏，幼儿园小朋友们一定会欣喜若狂的妈妈再也不用担心我的英语了

但就是这样一个游戏，让我对着电脑屏幕傻乐了一周，连近卫军团的召唤都未能打动我对这个游戏强迫症似的沉迷。是因为我回想起了小霸王学习机时代的猜词游戏，怀旧情结爆发得泪流满面？还是因为我在天梯里终于被室友坑到精神失常，再也不碰打打杀杀的怪物乱斗游戏，转而在一个连“血”（Blood）这个单词都打不出来的和谐游戏里面安心学习社会主义荣辱观？

都不是。这个游戏之所以让人沉迷，因为它有爱。

一个考查词汇量的解谜游戏？

我最初确实想把这个游戏当成一个丰富词汇量

涂鸦冒险家无限
Scribblenauts Unlimited
类型
益智
制作
5th Cell
发行
Warner Bros.
发售日
2012.11.28



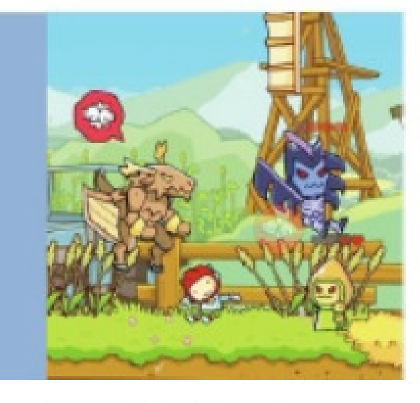
■ 拿起你的笔记本，啊不，单词本，创造无限的世界！



的游戏，在游戏中增长知识。后来我发现自己已经懒到了表达近似意思时，能用“Big”就绝对不用“Huge”能用“Tool”就绝对不用“Hammer”的程度，哪个词简单就用哪个，哪管得上别的呢。反正游戏里面大部分词汇都是通用的，需要工具的，不管是工人还是铁匠，给一个“Tool”就全解决问题；需要飞起来的，不管是人还是车，直接加上一双“Wings”搞定一切……再加上遇到复杂的单词，只要打出个大概“形状”，系统就会自动问你究竟想打哪个词这样人性化的设计，使得一切寓教于乐的良好愿望都破碎了。

我还曾打算把这款游戏当成一个锻炼思维的解谜游戏，在游戏中寻找智商优越感。但是这个游戏里面几乎不存在传统解谜游戏里面“从A地取得B物品与C物品组合触发D效果进而解开E机关”这样的谜题，我要做的无非就是根据情境猜一个词出来，猜不出来的时候过一段时间游戏还会直接给答案。有的时候谜题甚至简单到连猜都不用猜，让你生一堆火，你直接写个“火”（Fire）字任务就完成了。即便有少数难一些的谜题，也基本被“加形容词”这一设定给毁得差不多了：尖刺密布？子弹乱飞？烈火熊熊？不用怕，直接给主角加一个“无敌”（Unbeatable），一切都是浮云。当我在主角身上打出那么一串开挂般的形容词的时候，都能感受到制作组对我智商的鄙视。

于是最后我发现，这个游戏需要换一个心态玩。如果非要功利地解谜过关，估计你会觉得这个游戏连给幼儿园小朋友当益智教材都嫌低龄。但是，如果你足够手贱，愿意在游戏中打出一些除了“房子”“车子”“花儿”“鸟儿”之外绝对不会出现在幼儿读物中的单词——比如“美杜莎”（Medusa）或者“克苏鲁”（Cthulhu）——你就会发现自己进入了一个充满爱的世界。



要啥有啥

游戏里的怪物词汇表丰富到了一种匪夷所思的地步，比如右上方的泽西恶魔（Jersey Devil）和左上方的弹簧腿杰克（Spring Heeled Jack），以及左下的弗拉特伍兹怪物（Flatwoods Monster），玩游戏长知识啊！

一个有爱的游戏！

尽管受限于版权，《无限》的词汇表并不丰富，但是从凯撒（Caesar）到富兰克林（Franklin）的各路人物，与从王者之剑（Excalibur）到核武器（Nuke）的各路武器，以及从九头蛇（Hydra）到地狱犬（Cerberus）的各路怪物，还是一应俱全的。这让游戏的最大乐趣不在于解谜，而在于如何变着法地让看似简单的解谜流程变得曲折离奇。比如，同样是生一堆火，我们自然可以无脑地直接把“火”召唤出来，但是这很没劲；要不召出个打火机（Lighter）？看起来似乎要智能一些了；或者来个火焰喷射器（Flamethrower）？好像要更有趣味了；那么召唤一只龙（Dragon）来喷吐火焰又会不会更霸气一些呢……

把兽医同志召唤出来拯救可怜的小猫

你可以唤醒海底沉睡的克苏鲁，但它的战力只有5

不知道猜哪个单词才能拯救可怜的小猫？等上一段时间，小猫就会直接告诉你答案

在左下角占星师的帮助下，可以让天空中布满十二星座

如果我们再多想一想，看看手头的词汇可以有什么组合，就会发现更多有趣的事情：用木桩（Stake）攻击吸血鬼（Vampire）会让后者变成一团灰烬；把青蛙（Frog）交给公主（Princess）会让他变成王子；让闪电击中尸体（Corpse）会使其复生……我们还可以更恶趣味地让各路神仙鬼怪来个大乱斗——看看狼人（Werewolf）跟吸血鬼之间的宿命对决，看看天使和恶魔的善恶大战，考察克苏鲁和利维坦（Leviathan）究竟谁才是真正的海中霸主……或者我们也可以发扬一下模拟人生的DIY精神，组合游戏中繁复的衣食住行词汇来创造出自己理想的造型。游戏的词汇表里没有绝地武士（Jedi）？没有关系，来个斗篷（Cloak），来个头罩（Hood），再加上一把光剑（Saser Sword），原力就与你同在了。想要变身为邪恶的西斯（Sith）？我们可以用形容词调整一下光剑和衣服的颜色……再无聊一点，我们可以把一枚硬币（Coin）不停地放进自动售货机（Vending Machine），看看里面究竟能飞出来多少种食物：从布朗尼（Brownie）到马卡龙（Macaron）到奶油糖果布丁（Butterscotch Pudding），从奶油派（Cream Pie）到苹果派（Apple Pie）到佛岛酸橙派（Key Lime Pie）……身为一名无聊的吃货，我玩着玩着就饿了……

蕴藏在游戏中的爱还不仅如此，如果我们细心，就会发现游戏里处处充满了隐喻和致敬：看到火山口旁边忘了自己要扔什么的半身人（Half-ling），看过《指环王》的玩家都应该会会心一笑地变出一枚戒指交给他；看到时光机器旁的蝴蝶，对科幻小说有所了解的玩家就会赶紧处理掉那只蝴蝶来避免蝴蝶效应；看到在琥珀旁边烦恼的科学家，知道《侏罗纪公园》典故的玩家就可以把蚊子（Mosquito）放进琥珀里……当在游戏里写出“Portal”一词的时候，那猥琐亮丽的椭圆形让人一眼就能联想到阀门社的《传送门》；而在游戏里用撬棍（Crowbar）打碎箱子的时候，还能解锁名为“Freeman”的成就，让人怀疑制作组是不是Valve的粉丝……如果我再继续把游戏的彩蛋全部列出来，那么大概可以直接骗一期杂志的稿费了……

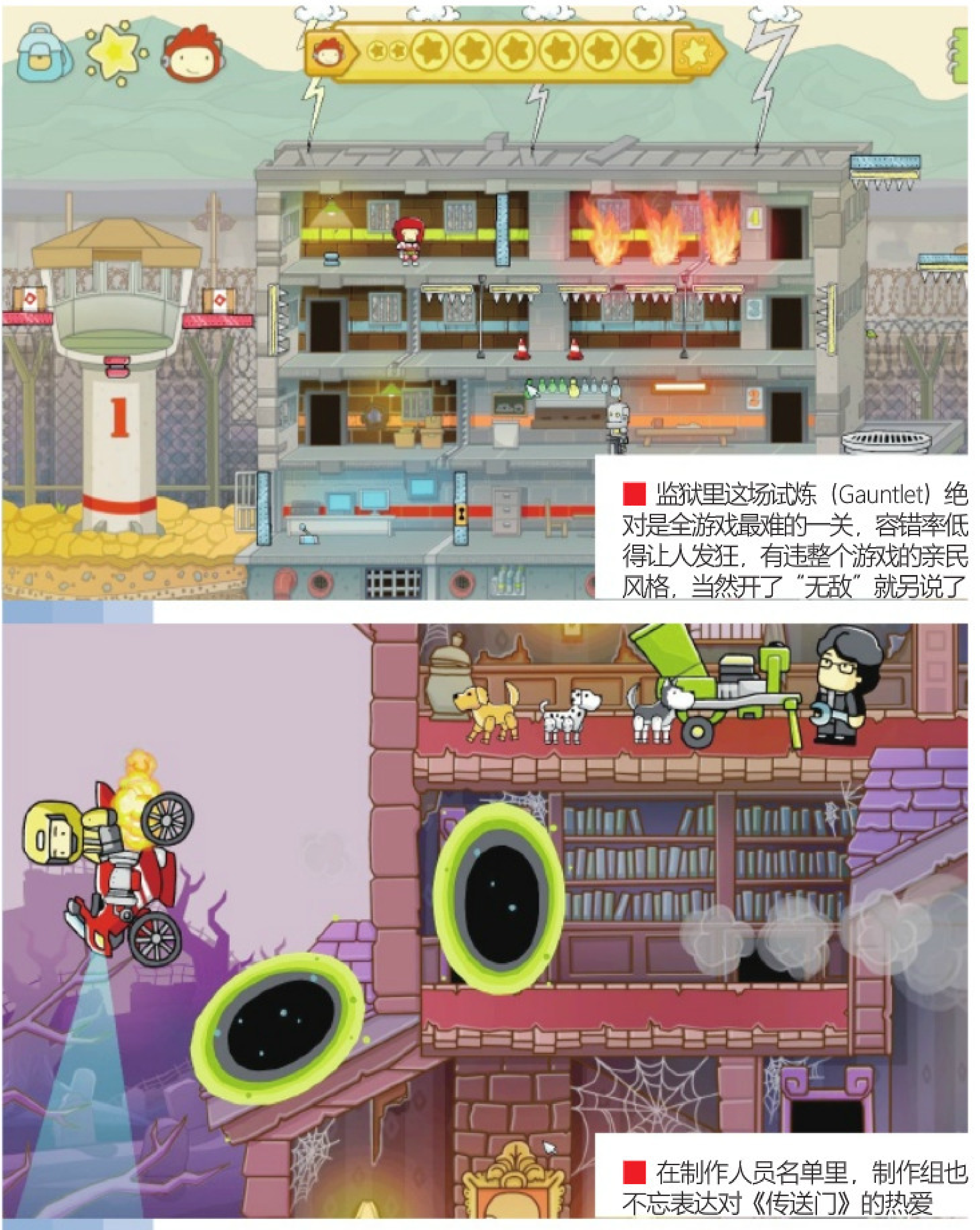
其实对于这个游戏，已经不需要再多的叙述了。只要在里面沉浸10分钟，你就会发现，正如游戏的名称所示，我们可以在《涂鸦冒险家——无限》中发掘到无限的乐趣。制作组不只是给了玩家一个笔记本，而是给了玩家一个世界，而世界的边际，则取决于玩家的想象力。

不过最后我还是得承认，自己在游戏里面沉迷了那么久，不是为了开发想象力，而是为了多看两眼屏幕上那些可爱的小人儿小动物，它们撒娇卖萌起来让人骨头都软了。



冒牌天神

输入麦君的名字（Maxwell）还能召唤出一个腹黑版麦君，他会不停地变出一些稀奇古怪的东西



监狱里这场试炼（Gauntlet）绝对是全游戏最难的一关，容错率低得让人发狂，有违整个游戏的亲民风格，当然开了“无敌”就另说了

在制作人员名单里，制作组也不忘表达对《传送门》的热爱



最后，麦君从一个坏小孩变成了一名扶老奶奶过马路的好少年



佛罗多！完成你的使命！相信这一幕无需我再多言了



游戏里提供了物品编辑器，供玩家进一步发挥创意

■吉林 罗萨

修修补补又三年

作为一款资料片，《国王的恩赐——北方勇士》是很合格的，继续提供了不少新内容，但其本质上依然只是对前作系统的补充与拓展。虽然卖20美元还送一个15美元游戏的举措对一部资料片来说很厚道了，但时隔5年，系列粉丝更希望看到的应该不是这种价格的恩赐，而是全新的作品。

国王的恩赐
北方勇士
King's Bounty: Warriors of the North
类型
策略
制作
Katauri Interactive
发行
1C Company
发售日
2012.10.25



■ 一款原本各方面都不错的作品，如今却在一部接一部的资料片里榨干了自己的价值，系统不再让人眼前一亮，画面也不再美丽，拿什么来拯救你，我的《国王的恩赐》

作为这个星球上目前为数不多留存至今的策略角色扮演游戏，《国王的恩赐——北方勇士》距离上一个资料片《交错的世界》也有将近3年了。3年的时间可以让很多公司开发出一款全新作品，但很显然只拥有20多名员工的Katauri不具备这种实力，更何况他们还在忙活着一款做了好几年的3D奇幻MMORPG——《皇家任务》（Royal Quest），所以我们最终见到的《北方勇士》只是一款资料片，尽管安装后有着近乎7GB的游戏文件，但它的的确确只是DLC一般的存在。

从花姑娘到纯爷们

相比新瓶装旧酒的《交错的世界》，《北方勇士》最明显的进步是给玩家提供了一个全新的舞台，而不是继续在《戎装公主》那张老地图上徘徊。资料片的故事在北方大陆恩多利亚展开，这块土地取材于现实世界中的斯堪的纳维亚半岛，一个属于维京人的地盘。因为舞台的转移，Katauri也对主角的性别和职业做了新的改变，从《戎装公主》中的花姑娘变身成充满北欧海盗气质的纯爷们。职业虽然依旧是战士、圣骑士与魔法师的老三样，但是名字却有了新的变化：维京人（Viking）、游吟诗人（Skald）和预言家（Soothsayer），这都是与北欧神话相符的特性职业。

Katauri在《北方勇士》中也引入了新的符合舞台背景的兵种系列：维京兵种。为了体现野蛮人们的先进性，维京兵种个个皮糙肉厚又拥有不俗的近战攻击能力，非常适合绞肉机玩家作战。但《国王的恩赐》一直是一个追求无损的游戏，近战兵种即使再强力，往往也会沦为替补的角色。很多维京兵种只是在初期没有那么多远程部队的时候一展身手，待到远程兵种泛滥时就只能去打酱油了。同样是因为舞台的转移，Katauri在原有的毒、火、星等抗性的基础上又增加了冰抗，同时加强了冰封的效

果，这也是为了体现出所在舞台的寒冷大背景。

所谓新内容

符文在《国王的恩赐》中出现有一段时间了，在上一个资料片中，拥有符文技能的符文法师就是不少玩家的最爱。在《北方勇士》中，符文系统被进一步细化，每个兵种都拥有一定数量的符文，并可以根据战场的情况选择3种不同符文来应变。但在实际战斗中，玩家每次都要点一下对应的符文按钮，无疑是一件挺繁琐的事情。兵种本身与符文的联系并不够紧密，也让人略感鸡肋。

在魔法书中，符文魔法也被独立了出来。这一类魔法总计有20个，多是状态类的魔法，还加入了很多前作的冰系魔法。但在魔法水晶有限的条件下，符文魔法几乎没有学习深造的价值，即使利用秘籍调出大量的魔法水晶，将符文魔法全部学会并升到顶级，这些魔法也鲜有露面的机会。因为部分强力的传统魔法依旧老而弥坚、效力非凡，导致符文魔法看上去很美，用起来很惨。不过符文系统确实算是《北方勇士》的一项重要变化，相信在全新的下一代作品中，制作组也会围绕其大做文章。

在《北方勇士》的标题画面上，5个妖艳的女子要比奥拉夫这个主角大老爷们儿更吸引玩家的目光。这5个女人就是传说中的女武神，玩家需要在游戏中经历一定的剧情才能拥有她们。女武神可看成是前作佣兵和宠物的集合体，看起来还算好看。但比较坑爹的是，作为佣兵的她们不能直接通过装备来提高主角的能力，只能通过装备献祭来提高级别，再对主角的能力进行修正，害得许多玩家纵然拥有大把的好装备，也只能喂给她们吃掉，这对于某些装备收集控来说无疑是一大噩耗。而作为宠物而言，除了在视觉效果上养眼一点，女武神的技能也不是很好用，这令笔者有的时候还会怀念起前作中萌萌的宠物龙，它的技能是多么实用啊。

新作才是王道

除了新舞台、新兵种和女武神外，Katauri还添加了新的徽章和新的成就系统，但这一切的“新”并没有体现出太多令人期待的改革方向。如果非要在这一片换汤不换药的黑暗中寻找一点光明的话，那么游吟诗人的“战歌系统”还能让人稍微有点欣喜，脱胎于北欧神话的世界树的吟唱设定能够改变战场上所有兵种的状态，这种变动最起码让职业之间有了更为显著的区别，而且也丰富了战场的局势，让可玩性有所提高。不过这小小的欣喜还是掩盖不住作品整体的苍白。落后的引擎、陈旧的系统都已经严重束缚了这个系列的发展，惟愿下一次我们看到的，不再会是一个更大的资料片。P



霸气维京人

3种职业的奥拉夫（主角）都有独立的形象，其中战士形象看起来是最拉风的



■ 女武神古德利达的技能附带火焰燃烧属性



■《北方勇士》中可供探索的地下场景明显增多，这也变相增大了地图容量



■ Boss战依旧存在，注意看右下角的3个标志，那就是符文系统



■ 给维京兵种一个特写，看起来就是那种肉盾选手



■ 追求无损是这类游戏的一大乐趣，在Boss战中无损更具挑战

■天津 半神巫妖

未尽的旅程

这年头做游戏，好像不弄一堆DLC都不好意思跟人打招呼。《质量效应3》到现在还不断有DLC冒出来，吸金不倦。“老滚5”这边还算厚道，到现在只有3部DLC，好歹算是在钱这个大是大非的问题上落得一身清白——您瞧，我可没骗您钱，前两部DLC到现在还没PS3版呢……

上古卷轴V
天际之龙裔
The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn
类型
角色扮演
制作
Bethesda Game Studios
发行
Bethesda Softworks
发售日
2013.2.5



“老滚5”前两个DLC走的是平地抠饼的路数，都是在原版地图上动动手脚：给吸血鬼加个城堡，脸上添几条青筋，弄几个熊孩子收养就算DLC了，当初“《辐射3》DLC级别”的承诺估计早被一个“伏斯洛达”吹上天际了。好在我们现在有了《龙裔》，这个真正资料片级别的DLC，让我们知道Bethesda这个连修正Bug都要靠玩家自己的大师好歹算是把时间花在正道上了。

“《龙裔》，在天际大陆外增加了一个相当于原版地图1/5大小的岛屿索瑟姆，带领玩家进入一个具有晨风异域风情的新世界，展开一段同初代龙裔和魔神莫拉有关的新冒险。”这段广告词看起来还是很有吸引力的，虽然“索瑟姆岛早已在《晨风》的资料片《血月》中亮相过”的事实给它增添了一丝不和谐，但看在期间相隔了几百年并且游戏引擎早已更新换代的份上，玩家最终还是给了《龙裔》一个相当高的评价。

《龙裔》的引入方式依旧很Bethesda：玩家必须完成“取回约根号角”的主线任务（只有这样玩家才会被冠以龙裔的称号），之后旅行到任何一个主城就会受到初代龙裔米拉克教徒的攻击，从而让玩家“好奇”地想去索瑟姆岛一探究竟。这是一个不错的设计，玩家可以很快开始DLC的进程而不会遇到太多诸如等级限制一类的阻挠——毕竟游戏已经发售1年多，买DLC的人没有不想第一时间就开始新冒险的。

新的面貌

风盔城外的渡船会带领玩家驶向索瑟姆岛——就像《辐射3》的DLC望海崖一样。到了目的地，玩家很快就会发现索瑟姆的地貌同《天际》原版有明显的区别：岛屿东部靠近晨风的地带被火山灰笼罩着。当然，一个沙盘游戏具备多种地貌本不稀奇，但原版的问题在于地貌之间的划分太明显了，走过几圈的玩家甚至都能记住裂谷地区的桦木林同东境雪山的分界线在哪里——每次玩家走过那条看不见的分界线，路边树木上的叶子马上就消失不见，天气也瞬间变为暴风雪了……

索瑟姆改正了这个明显的缺陷，火山灰覆盖的地貌同北方极冷地区没有明显分界线，玩家不知不觉可能就已经来到了新的地貌。《龙裔》的主线任务会带领玩家进入魔神莫拉的湮灭位面——一个克苏鲁风格极其浓厚的诡异空间，这里的天空是绿色的，且布满黑色触角。这算是“老滚”的传统，物质世界加湮灭位面的组合让《龙裔》有了极大的探索空间，很对系列粉丝的胃口。

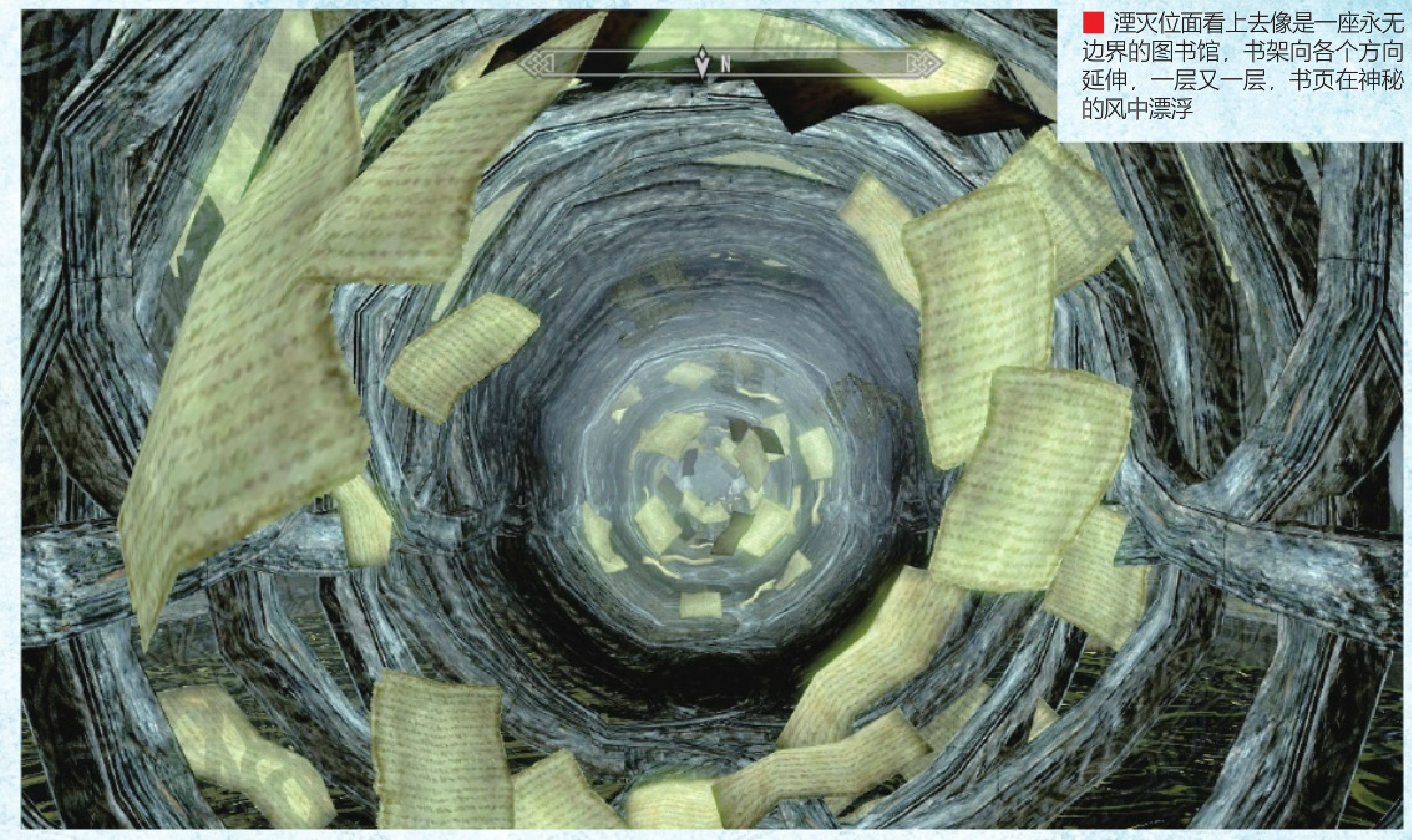
新的地貌就意味着游戏画面要有所改变，《龙裔》一改前两部DLC过多利用原版资源堆砌新场景的做法，毫不吝啬地增加了大量新模型和特效。从海边波浪拍打岩石的视觉效果到空气中弥漫着的火山灰，再到加上晨风特有的蘑菇房，《龙裔》满足了玩了1年多原版的玩家迫切想要看到新世界的愿望。这种做法还有一个好处就是为“老滚”系列成千上万的MOD作者提供了大量新素材，可以预计，未来会有更多充满新元素的MOD问世。

平心而论，之前“老滚5”的画面并不算同类型游戏中最为出色的，虽然远景看上去有一种粗犷大气北欧风的史诗感，但光影不足、光源太少以及贴图略显粗糙等问题还是逃不过玩家的法眼——这也是为什么网上有成百上千个ENB光影补丁的缘故。

作为一个DLC，《龙裔》是不可能在这些方面有什么大改进的，但是Bethesda巧妙地化整为零，通过多种充满想象力的场景弥补了引擎的不足。比起原版单调的雪山密林，《龙裔》的场景风格迥异，千奇百怪，完美地再现了《晨风》的奇幻风格，为画面加分不少。特别是将远方晨风省爆发的火山——红山作为岛屿的主背景是一大妙笔，玩家似乎随时都能体会到火山爆发的压迫感，并因此对背井离乡的黑暗精灵多了一份理解和感同身受。这种靠背景画面取得剧情上共鸣的做法，算是给系列老玩家的一份惊喜吧。

任务设计与剧情刻画

当然，再多千奇百怪的场景设计也是为任务设计服务的，没有任务光有场景曾经是这个系列在4代犯过的错误，时至今日早已经不是问题了。岛屿东部晨风风格的蘑菇房里居住着泰尔瓦尼家族的大法师内洛斯，他有若干同魔法有关的任务交给玩家；极北的斯卡尔村庄提供了同大自然有关的主线、支线任务；西南的瑞多然家族是战士职业玩家的最爱，那里有不



湮灭位面看上去像是一座永无边界的图书馆，书架向各个方向延伸，一层又一层，书页在神秘的风中漂浮



初登索瑟姆岛仿佛让玩家一夜之间回到了《晨风》时代



泰尔瓦尼家族的蘑菇房相当于一个法师公会



魔神莫拉的湮灭位面——异典，一如既往地光怪陆离



游戏不吝啬新模型的增加，为MOD制作提供了素材



斯卡尔村庄提供了类似德鲁伊职业的任务



拉风的米拉克依旧没有塑造成功，在游戏里的表现很差劲



玩家通过阅读黑暗魔经来进出湮灭位面

虽然骑龙并没有达到玩家的预期，但是好歹视觉效果有了



牛角盔

我们的龙裔英雄终于离开了天际大陆，可以预计他或她的冒险即将结束，但这个牛角盔的形象终将载入游戏史册

少打打杀杀的事情可以做。《龙裔》取消了原版“到X地杀死X人取得X物品”的所谓随机任务，改为哪怕一个小任务，都尽量同《龙裔》大背景或索瑟姆岛的背景关联起来的做法，这也许就是《龙裔》玩起来代入感甚至要超过原版的缘故吧。

说到背景，我们可以稍微讲讲《龙裔》的剧情。在我看来，这部DLC的剧情并没有在《黎明守卫》的基础上有什么太大改进。要知道《黎明守卫》好歹有吸血鬼大君和他的女儿、仅存于世的两个雪精灵以及“后羿”射日这些硬通货，《龙裔》早早放出了初代龙裔米拉克的预告片，片子里米拉克戴着面具拉风地吸着龙魂，颇有一股铁了心要塑造一个霸气Boss的感觉。可是到了游戏里，米拉克的出场时间可以用分钟来计算，说过的话的字数可以用微博来发表，最后不明不白地被一根触角扎死了。最可气的是，米拉克死后马上变成了一堆枯骨飞灰，你好歹给玩家一个摘下面具的机会看看他的庐山真面啊。

在剧情上，主要人物的塑造就这么可笑而又必然地失败了，Bethesda不学做游戏，改学好莱坞B级片了，想靠着吓人的面具和几句沙哑的台词提高人物在玩家心中的印象。但是强力的人物要有体面的死法是最起码的常识——在魔神自己的位面号称躲了魔神很多年，本身就毫无逻辑。在被玩家打剩1/4血之后，原本无处不在的魔神竟然会突然跳出来插死他，请问这位魔神同学你早干什么去了？

主线任务的草率和短小让支线任务显得优秀了不少，遍布全岛的秘密地点和小任务、风格迥异的各个种族——比如新加入的雪地精和晨风各大家族都让《龙裔》的玩家恨不得马上做完主线后开始好好探索这个岛屿。除了探索的乐趣，新增的“强迫意志”“旋风”等龙吼、十多种新魔法、法杖附魔技能以及骑龙的体验都是改变游戏胜负手的关键。虽然骑龙这个最早的噱头现在看起来略显坑爹——玩家根本不能控制胯下之龙，只能以脚本的方式在空中转圈——但也好歹为玩家继续升级自己的人物提供了动力。之外，《龙裔》从《博德之门》里获得了启发，强有力的敌人会带来不可磨灭的游戏体验，因此游戏在玩家达到最高的81级之后，提供了一个叫做“乌木战士”的强大对手。这个敌人自带很多技能和免疫属性，因此成为了一个新的挑战和话题，算一个在游戏性上更进一步的尝试。

总而言之，《龙裔》也许不是《天际》的最后一部DLC，但“抓根宝”的冒险确实距尾声不远了。这个可以打80分的DLC预示着Bethesda将会在《辐射4》甚至《上古卷轴Ⅵ》中做出哪些改变？随着《猎魔人3——狂猎》的沙盘化，“上古卷轴”这个老牌沙盘游戏将会何去何从，《龙裔》这部承上启下的DLC或许可以给出一些答案。

雪地精等新怪物的加入还是很成功的

强迫意志龙吼，可以通过这个新龙吼来骑龙

探索会带来新技能，绝不让玩家白跑

以爆发的火山为背景是一大亮点，更可贵的是场景衔接自然

■晶合实验室 Oracle

敢有点诚意吗？

索尼克首次以一个相对正常的面貌登陆iOS平台，这次的表现只能说是中规中矩。《索尼克冲刺》的最大意义是爱好者们终于能在移动设备上毫无操作障碍地流畅操作索尼克了。但就游戏设计层面来说，本作并无多少亮点。

各位大概还记得几个月前我们有一期评测了《索尼克大跳跃》，当时的情形比较让人喷饭，索尼克不去疾跑，改玩“是男人就上100层”了，给人一种黔驴技穷的感觉。好在现在我们迎来了一款比较正常的作品，尽管游戏类型让人有些气馁——这是一款跑酷游戏。

话又说回来，本来这个系列也算是跑酷游戏的近亲了，只是系统要复杂得多。这也导致这个系列一旦移植到移动平台，操作都会比较悲剧——如果你在iOS上玩过前几作的移植版，你应该知道我说的是啥。更悲剧的是，世嘉矫枉过正，搞出一个《索尼克大跳跃》来，用重力感应就能搞定大部分操作，所以这次本作的发售就让人倍感欣慰。

《索尼克冲刺》继承了这个老牌系列最引人注目的特性——高速，流畅。游戏方式为常规的纵深三线跑酷，操作简单爽快，速度感远远超过《神庙逃亡2》《地铁跑酷》这些传统跑酷游戏。对系列老玩家来说，滚球、锁定Dash、360度大回环这些经典动作都足够亲切，而且合理地利用了触控操作的便利性。与常规跑酷那一成不变的视角不同，《索尼克冲刺》的运镜十分丰富，随地形经常有大仰角和俯视镜头，特别是吃到加速的时候，镜头拉远，场景大范围移动，魄力十足。跑酷游戏出了这么多，很少有作品能在“爽快度”上与本作比肩，这与系列一贯的特色是密不可分的。

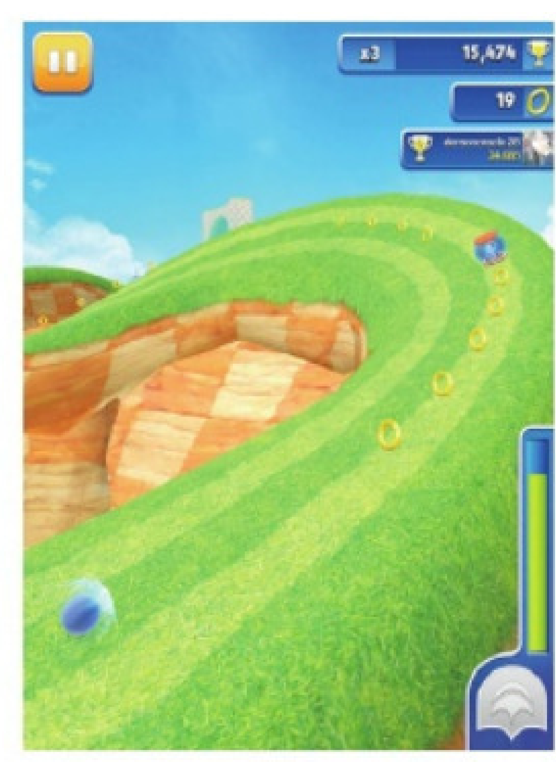
然而除了这种单方面的传承，《索尼克冲刺》就没有任何看点了。游戏内容极度平庸，所有系统都取自现成模版。包括道具、成长、内购等一系列设定，与其它跑酷游戏简直是一个模子刻出来的，世嘉没有加入任何新元素，相比努力推陈出新的其它制作组，这种不负责任的做法实在有失大厂风范。世嘉或许只是眼红跑酷类游戏的风行，却又懒得投入太多成本，遂把“索尼克”这一题材与最简单的跑酷系统随便拼凑了一下。指望诚意？恐怕是自作多情了。

索尼克冲刺
Sonic Dash
类型
跑酷
制作
Hardlight
平台
iOS
最近更新
2013.3.7



■ 空中Dash被继承了下来，但表现有些简单，如果能加入更复杂的动作就好了

■ 镜头的丰富变化是游戏的一大亮点，大大加强了视觉冲击力，此外在吃到加速后，视角会拉远，方便玩家预判和变道






■ 索尼克在腾空跳跃时，有时画面中会显示简单的QTE

■晶合实验室 Oracle

好归宿

登陆iOS平台，摇身一变成为跑酷游戏的《迷你忍者》，绝对会让原作的粉丝泪流满面——如果它有粉丝的话。对比起近期同为跑酷游戏的《索尼克冲刺》，《迷你忍者》算是厚道到家了，能轻易把你4年前的回忆勾起来。

迷你忍者
Mini Ninjas
类型
跑酷
制作
Square Enix
平台
iOS
最近更新
2013.3.5

iOS版的《迷你忍者》几乎将PC版原作的所有元素塞进了横版跑酷里。2009年的《迷你忍者》是一款形式大于内容，失望多过期望的作品。游戏发售前演示的种种创意，在游戏里并没有得到很好的实现，然而当这些元素在跑酷这个原本单调的类型上新生，又会让人觉得诚意满满。事实上，本作看似跑酷，其实就是一个自动跑步的横版动作过关游戏。你不仅要躲避障碍，还要面对很多攻击欲望高涨的敌人，有些敌人会在空中发动远程攻击，有些会突然快速冲刺偷袭你。而你不仅能进行常规跳跃和攻击，也可以做出“走壁”等经典的忍者动作，玩法比同类跑酷游戏丰富多了。

原作的继承体现在方方面面，最明显的是场景设置，基本就是原作场景的横版翻版，画面表现十分细腻。比较厚道的是，每次游戏开始的场景都是随机的，且跑一段路程就会再次切换，玩家经常能体会到不同的场景风格。一成不变的初始场景是跑酷游戏的一大弊端，但也是这类游戏盈利的一大来源——玩家想体会到更多后期的场景，因此不得不付费购买道具，由此也可见《迷你忍者》的诚意。此外我们还能在游戏里看到熟悉的胖子和女忍，他们原本被困在木笼子里，玩家将其解救就能使用该角色——玩过原作的应该会会心一笑，甚至原作里的小动物、忍术、草药配方等系统都在新作里有不同程度的还原。你会很惊讶地发现，这些元素与iOS，与跑酷结合得如此完美，游戏乐趣不比PC版少，不由得让人感叹，原来移动平台才是《迷你忍者》的最好归宿。



■ 注意看画面远处的鸟居，这是一个典型的原作场景

■晶合实验室 Oracle

碰朋友

从iPad问世起，就因其较大的显示与交互面积，诞生了很多双人甚至四人同乐的游戏。这些游戏通常拥有简单的规则，较快的节奏，能迅速因互动产生乐趣，《碰碰友》概莫能外。

碰碰友
Bumper Kids
类型
动作
制作
灯神游戏
平台
iOS
最近更新
2013.2.6

“碰”是一个很简单直观的游戏规则，iPad上比较知名的四人游戏如《四人弹球》《桌面弹球》，都与“碰”脱不了关系。《碰碰友》就更不用说了，游戏的主题就是4个人操纵自己的角色碰来碰去，抢屏幕上的星星，抢够5个即获胜。规则看似简单，但奖惩和道具系统的引入很好地调和了动作与策略元素，让实际游戏玩起来乐趣横生。

在《碰碰友》里，游戏场景会隔一段时间刷出一个五角星，理论上，你要做的就是直冲过去将其抢下。但别忘了你还有1～3个虎视眈眈的对手。他们或许等待时机，趁你星星到手后来不及转向时，直接撞击你的侧翼——星星会被直接撞出来。与此同时，螳螂捕蝉，黄雀在后，可能你们一个抢，一个撞，忙活半天，最后还被别人顺手牵羊，坐收渔利。因此，单纯的争夺战最终会演变成激烈的对抗战，激烈程度会随游戏人数呈正比上升。出于“既想撞别人，又不想将侧翼暴露给第三方”的心理，游戏局势往往会在胶着和速攻之间迅速转换，攻防瞬间易位。作为一款动作成分较强的游戏，《碰碰友》虽不至于像策略游戏那样需要玩家深谋远虑，但筹划好下一步路线，一个冲刺将对峙的双方一网打尽，显然会带来更强的成就感。

最后，简单且实用的道具系统进一步增加了不确定性。鞋子（加速）、蘑菇（混乱）、旋风（浮空）等等，都属于一眼就能看出怎么用的道具。它们随机分布在场景里，一碰即刻生效，还能产生一些相应的小技巧，比如碰撞对手，让其撞上蘑菇，趁其方向混乱的时候抢星星；或者在走投无路的时候，通过旋风脱险。每一次出其不意的道具运用，都能为本已欢乐的游戏气氛增加几声笑声。

■ 同主流四人游戏一样，4名玩家的控制区域分别处在4个角上



■上海 西塞罗

"五前"的一大步

现在的国产RPG论坛俨然是一个战场，各游戏的粉丝们争得你死我活，而国外一旦有优秀RPG发售（特别是日式RPG），又会成为论坛里引战的导火索。国产RPG这几年到底取得了什么进步，与国外作品又有怎样的差距？我们从"仙五前传"上可以看出一些端倪。



■ "仙五"到"五前"的进步，让我们看到了国内游戏开发团队的成长，而这些一点一滴的成长，最终会汇聚成一部更优秀的作品

大家都知道，2011年的《仙剑奇侠传五》是一款争议比较大的作品。作为北软操刀的第一款单机RPG，"仙五"遭到了不少玩家的批评。批评主要集中于以下方面：剧情框架转折太快，没有铺垫；剧本语言不够精炼；迷宫一本道，把一条路扭成麻花串；Boss战只是拼药拼血量。当然，"仙五"有自己的优点，游戏战斗节奏更快，还舍弃了麻烦的"坦克式"操作，但这些基本层面的改进显然不能弥补那些"卖点"上的缺憾。系列2代历经狂徒制作组的解散，成为一款让人缺憾的作品，之后的3代却以全3D画面重新打出一番天地。那么在经历5代之后，《仙剑奇侠传五前传》（以下简称"五前"）会有怎样的表现呢？

"仙四"流派的最新作

从《仙剑奇侠传四》开始，国产RPG就进入了一个新时代。在"仙四"这类RPG中，我们可以看到角色的台词和表现大量模仿电视剧。以往RPG角色惜墨如金，几句话说明白了就抄起剑打怪。现在则如电视剧一般用大量对话填满游戏时间，在运镜上也给角色大量中近镜头表现。

其二，是战斗系统的"弱化"。自4代以来，国产RPG的战斗就很难让玩家感到好玩。就"仙剑"系列来说，3代的系统是个高峰，我们可以从中看到不少"格兰蒂亚"的影子，但是从4代起，又进行了大量削弱。虽然国产RPG的制作商们说"我们体谅玩家"，或是"玩家大多只要看剧情，战斗不会太复杂"，但等玩家拿到手一看，就会发现它们的战斗绝不简单，每个游戏还都有自己的问题。一些有冗长的战斗节奏，一些会有费劲的杂兵战，更普遍的是各类漫长的Boss战。虽然一些游戏想到了"战术"，但是仍不免战术单调，只要把握一点技巧，就能顺利击破整个游戏。

一方面是剧情部分越拖越长，另一方面是战斗



夏侯瑾轩

主角夏侯瑾轩被玩家戏称为“宝玉”。这位贵公子确实风度翩翩足智多谋，不仅礼贤下士还特别照顾女士。可惜作为仙剑的主角，只能有一个大悲剧在等着他

不断削弱，所以在许多老玩家看来，国产RPG越来越电子小说化了，战斗和冒险反倒成了鸡肋。当然，对新玩家们来说这点无所谓，反正“国产RPG嘛就是剧情最重要”。

作为“仙四”流派的最新作品，“五前”当然也继承了这些特征。北软在创作“仙五”时看到了之前作品的缺点，虽然最终成品的改良成果不尽如人意，但他们仍有机会在“五前”中进一步完善自己的理念。于是在最新作里，我们可以看到许多制作组精益求精、在有限条件下改进游戏的举措。

打破节奏的迷宫设计

《仙剑奇侠传》诞生伊始，除了剧情，就以迷宫闻名于世。初代的迷宫虽然路径复杂，但玩家往一个方向走总能通关。迷宫发展到了《问情篇》（因为迷宫太难，被玩家戏称为“问路篇”），终于戳爆了玩家的底限，顺理成章地让它成为系列里低评价的作品。于是从4代开始，制作者开始简化迷宫。到了5代，制作者更是走到另一个误区：一个迷宫简化到只有一跟细线，支路则是细线上不小心翘起的线头。这样的迷宫，不管主线扭成什么角度，都像是超级多胞胎，让人难分彼此，昏昏欲睡。“仙五”和“问路篇”虽然表面症候相反，但内里却有一个共通的问题，那就是枯燥无聊。这次北软在制作“五前”时终于增加了迷宫类型。从古至今的国产RPG，特别是3DRPG的场景多是狭窄通道，这次则出现了开阔场地，玩家在一大平原中恣意游走，毫无障碍。

增加迷宫类型能让玩家眼前一亮，但未必能提高游戏质量。这是为什么呢？因为地图再宽广，玩家也能在起点和终点间取条直线。更何况为了节约资源，“五前”还大量采用了5代的迷宫。宽广型的地图在前传里还是只属于点缀，但北软还祭出了他们的最终法宝——小故事。

打破单调的节奏感，最好的办法就是插入一些新东西，传统RPG喜欢放一些谜题，但国产RPG的谜题往往难得毫无道理，缺乏趣味，于是在迷宫里插入支线剧情就成了一个不错的选择。在“五前”中，几乎每个迷宫都会有若干的小支线。就国产RPG“煽情”的标准来看，这些小故事水准有好有坏，但它们确实是打破了单调感，为玩家带来了新体验。这些小支线有些是主线的伏笔，有些能丰富世界观，还有些能让玩家获得额外道具……公允地说，通过这些小故事，迷宫的单调节奏被打破了，玩家可以更好地沉浸到主线故事中去。

小游戏化的战斗

战斗是国产RPG中受重视程度仅次于剧情的一



■“仙四”开创了国产RPG的新时代



■“仙三”的系统有不少《格兰蒂亚2》的影子



■“五前”里有不少技能运镜比前作好很多



■现在国产RPG中许多约定俗成的设定都从“仙四”继承而来

环。毕竟游戏的剧情段落需要战斗穿插，玩家也需要战过一个个迷宫才能看到结局。战斗在国产RPG中往往又最受人诟病，在修改器的帮助下快速解决战斗看剧情，是很多玩家对国产战斗系统的应对方式。在“仙五”中，北软举措失当，Boss个个攻高血厚，又没有提供有效的针对性战术，玩家也只好简单粗暴地嗑药了事，战斗冗长无聊。这次的“五前”除了提供3种难度给玩家选择，北软还将Boss战“小游戏化”，争取达到让玩家耳目一新的效果。

游戏早期姜承与厉岩的单挑，吹响了小游戏化的号角。在这场战斗中，玩家全靠各种QTE战斗。动作细节仍然粗糙，但简单刺激的操作不失为一大亮点。此后玩家在普通战斗中还能发现其它各种各样的小游戏：连携技要在极短时间内按要求输入，按要求输入五行界面能获得额外好处。有些小游戏虽然在5代中已有雏形，但本作大大强化了它们的作用，连携技取代了前作中积累怒气槽放大招的简单战术，成为Boss战中极为重要的一环。

这些系统的加入大大改善了“仙五”本来乏味的战斗，合招和连携技在Boss战中摧枯拉朽，与传统回合制阶段一动一静，相得益彰。这个系统不是没有瑕疵。首先就这些小游戏来说，操作难点都集中在按键时机上，虽然伤害数量颇为可观，但由于难度上升，给玩家的挫败感还是不小的。但总的来说，仍大大改善了回合制的战斗节奏。比起“仙五”，这次的战斗更简洁明快，酣畅痛快。不过北软的策划在设计系统时，一定要搞清玩家的主要需求和次要需求，既然服务于回合制玩家，为什么不把按键时机做得宽容一些呢。针对回合制玩家，如果能在操作难度上适当松绑，一定会博得更多掌声。同时北软还十分注意在Boss战中加入特殊设计，如著名的难关“雪女”，村民死亡会强制杀死我方角色；楼兰国王会吸取玩家精力憋大招；对炎舞要慎用水系这一弱点攻击等等；都为游戏增加了不少趣味。不过要让玩家感受到质的变化，数值和节奏都还需要进一步的打磨。

独树一帜的剧情

“仙剑”初代的剧情开创了一招吃遍天的悲剧时代，虽然3代有多重结局，但从4代又回到飙狗血的煽情老路上。上软与北软在“仙剑”世界观上的差异在于，上软的“仙剑”是个“高魔”世界，神仙妖怪满天飞，稍微努力下就能学会飞天神技。而姚仙的“仙剑”是个更传统的江湖世界。“仙五”中北软处置失当，剧情与文笔都有硬伤，在不少细节设置上啼笑皆非，让人有“还珠格格进了金庸武侠”之感。作为国产RPG的最大卖点，剧情理所当然是北软最需要改进的地方。“仙剑”的卖点在于



龙溟

“五前”还要详细解释“仙五”留下的“伏笔”，如龙溟和凌波的故事，二人的感情以及龙溟的王者气度感动了不少玩家，得到了好评



几乎每个迷宫都有自己独立的事件



作为著名隐藏要素，软星包子这次也是玩家津津乐道的地方



“五前”的迷宫不再是单纯的一条路



原来的飞剑之术变成了乘石往来，有些像“最终幻想”里的飞空艇



半沙盘型的地图不禁让人耳目一新，但是没有做出自己的特色



场景风格

以往“仙剑”取景大多以江南水乡和奇峰异山为主，这次加入了一些沙漠场景

“情”——年轻侠侣结伴江湖，一路风风雨雨卷进阴谋漩涡，随着冒险的推进，情比金坚，相爱不渝。国产RPG的剧本往往是前期活泼搞笑，吸引玩家投入，后期悲惨凝重，用一前一后的反差强化玩家的印象。“五前”当然保留了这些套路，不过如何做到出彩，对北软编剧来说，是一大挑战。对前传来说，结局已被“仙五”决定，背景则由“仙二”奠基，如何让剧本成功，除了创造“仙剑”史上的最大悲剧，北软的策划还在其他方面推陈出新，做出了一份精彩的答卷。

“五前”的可用角色多达10人，就操作时间来说，这些同伴和主角分分合合，难以平摊笔墨。但每个角色都能有自己的背景、故事、动机以及合理的行为，给玩家以深刻的印象，实属不易。在以往的“仙剑”故事中，主角的故事往往就是无名小子发家史，前期以乡巴佬或是屌丝的姿态博人一笑，成为大侠后又与侠侣奔赴深重宿命，让人潸然泪下。但是在“五前”中，欧阳瑾轩出身名门，三观端正，礼贤下士，虽然说话有些迂腐，但处事得体大方，翩翩公子的表现足能让系列玩家眼前一亮，也像一只徐徐展开同伴悲剧画卷的手，将玩家带入“五前”的主角群中。

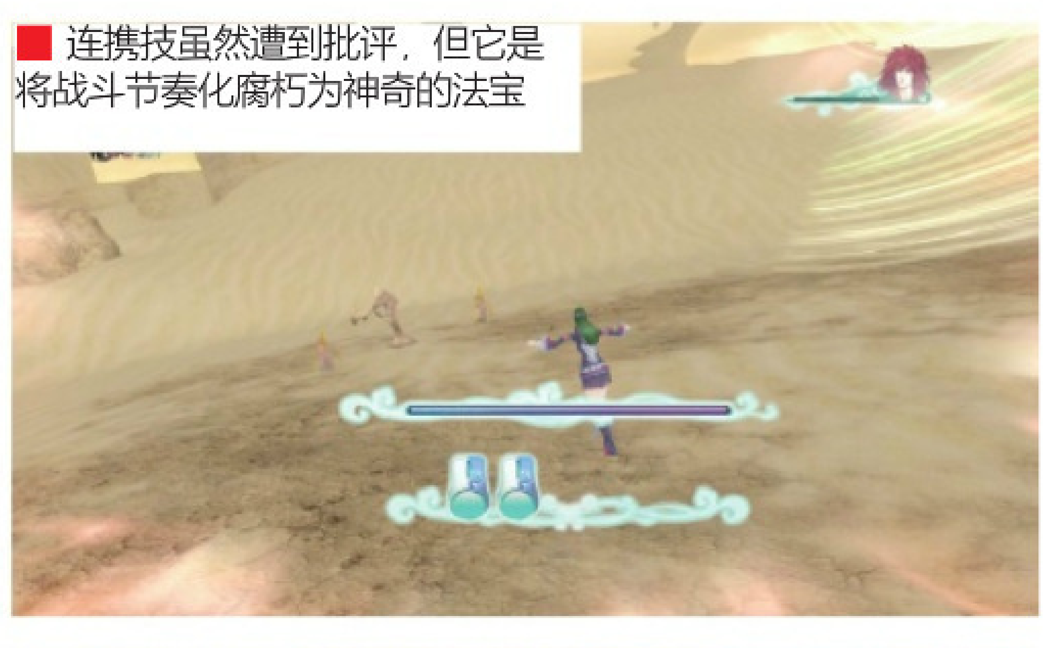
至于各位配角，“仙剑”系列每作都有一些爱情小故事，如初代的彩依和刘晋元。“五前”的可操作角色多达10人，其中就有多对情侣，爱情成分也始终贯穿于他们的故事。北软的编剧并没有因为个人故事过多而导致叙事紊乱。相反，副线与主线详略得当，相得益彰。最值得表扬的是“谢沧行”这个人物，以往系列一贯过于婉约，缺少阳刚之气，本来谢沧行只是此类游戏标准的“猥琐大叔”类角色，但最后的兵解却铿锵有力，算是“五前”中最让人惊艳之处。

量变可否能致质变？

毫无疑问，“五前”比起“仙五”，每个环节都强化了，除了以上介绍的，还有各种让人称道的小设计，例如将成就与装备挂钩，“秘密信件”提示玩家展开支线，足见北软的用心。至于量变能否引起质变，那么就要从两个层面去看了。

仅就国产RPG横向比较，“五前”堪称这五六年来最完善的国产RPG。它完成了“仙五”的既定目标：改革之前“仙四”流派的基本缺陷，同时为系列玩家提供了一场精美的精神大餐。在“五前”身上，北软一扫“仙五”的陈腐之气，让我们看到被玩烂的悲剧剧情还能继续做出突破，在战斗底层未动的情况下，加了几个小游戏，就能把战斗节奏全部盘活。

但另一方面，“五前”也仅仅还是一个传统意



连携技虽然遭到批评，但它是将战斗节奏化腐朽为神奇的法宝



成就与玩家属性绑定是一个很好的设计



设计者为玩家提供了许多小游戏，如潜行

UI上如果不用快捷键，一层层用鼠标点会很不方便

义上的国产RPG，其成就超不出其他“国产名作”太多。它的剧情大纲虽然宏大，但还是落入“一次比一次惨”的窠臼。同样，“仙四”流派的RPG成功越多，我们也就越能看到它的短板。旧时的RPG并不追求纤毫毕现的角色动作，，而是用几个笼统写意镜头让玩家意会，就像隔着毛玻璃给玩家一层想象空间，不少台词也力求做到短小精悍，这些就像国画中的余白，有着“此时无声胜有声”的效果。在“仙四流”中，所有的东西都被具体化了，短小的台词被长篇大论取代，模糊的动作被大特写镜头取代。制作者们希望用五彩斑斓的颜色去填满整个画布，这个思路不坏，但是在具体操作上却遇到了极大的瓶颈。

说到国产RPG质不如人，制作者们最常用的借口就是“预算”，而他们所选的道路，恰恰是最需要预算的。那些繁复的对话、频繁的特写，都需要大量的动作动画和动作衔接算法作支撑，但是在所有“仙四流”游戏中，我们只能看到每个角色僵硬地切换寥寥数个动作。这些年国产RPG开始流行配音，在优秀配音的反衬下，更显动作水准的低劣。倘若要以“仙四流”的制作思路赶上国外大作，除了大笔预算，还要有稳定的团队和优秀的项目管理，这些都是国产单机厂商缺乏的。

其次，就是国产单机RPG不接地气，与国外优秀作品缺乏接触，许多基础层面捉襟见肘，或是被视而不见。举一个例子，自“仙三”可以背袭敌人开始，国产RPG的敌人几乎就没转身动画，玩家接近目标后，只见它们蹭地一下就转了180度，而在国外游戏里，转身动作是一个很基本的细节，甚至很多国内网游都有比较好的表现。这次“五前”增加了转身动画，但出现了动画中心点偏移，导致袭击时怪物瞬移的问题。如果说动画上的缺陷是有限的预算和技术条件不足所致，那么在UI设计上，国产RPG的落后理念就很难让人理解了——像应用软件一样层层点击选择，远不如国外游戏方便。从“仙五”到前传，队友死后候补队员不会自动顶上，始终没有变化；虽然游戏有开阔地区，却也没提供相应的游戏要素。这些基础层面虽然不为玩家所重视，但它们就像大衣上的跳蚤，一天不解决，国产单机大作就仍然远逊于国外游戏。

对于国产RPG来说，在剧情上突破悲剧框架，在战斗上提出富有针对性的战术理念，可能性仍然不大，这些都要有管理者的勇气以及制作者的积累与实力。但我们从“五前”上仍然可以看到北软在各方面的努力。除了上文提及的一些，“五前”的一些技能动画运镜也远胜“仙五”，但这些参差不齐的水准也从另一个方面证明，他们也许意识到该怎么做，但仍没找到根本的解决方案。



隐藏要素

以往“轩辕剑”系列喜欢把制作人员做成NPC丢到游戏里，成为一类经典的隐藏要素，“仙剑”最近几作也将这招学了过去，包括“五前”



虽然“仙四流”的游戏动作不断在改进，但配音越好，越显得动作的粗糙



抛开现在的RPG大作不谈，上世纪90年代国外就有许多不错的作品可以借鉴



“五前”的系统底子依然沿用“仙五”，玩家可以很快上手

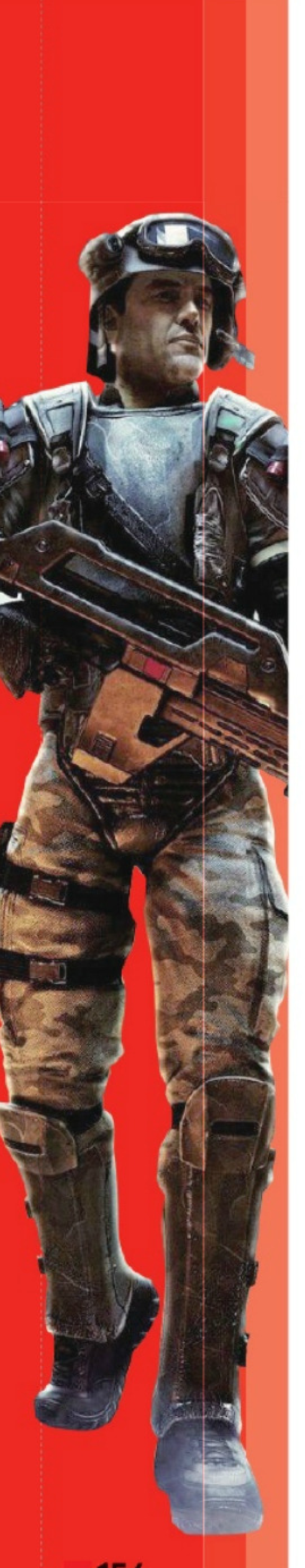


不少敌人的动画有问题，会瞬间改变位置

■湖北 无声畅游

谁引爆了异形这颗雷

一般认为，在发行商与开发商的合作关系中，后者总是处于弱势地位，那些财大气粗的发行商则个个摆出一副“有钱就是爷”的架势，多少身怀技艺的工作室就这样成了商人刀下的冤魂。不过上月刚发售的《异形——殖民地陆战队》，却上演了一出活生生的下克上的戏码。



《异形——殖民地陆战队》（以下简称《异形》）悲剧的根源在于世嘉早在2006年就已经公布了这样一部所谓的“新作”，实际上它根本就是一个空架子，空有一个Title，只是在概念上存在罢了（类似情况可以想象一下SE的FFV13、SCEJ的《最后的守护者》，TECMO KOEI的《仁王》，巧的是，一般都是日商爱干这事），并且在随后大约一年多的空置期间内没有及时将其取消。公允地说，世嘉的确曾经已经取消了这部作品，但在某些抱着“不做白不做，兴许还能赚一笔”思想的高层的推动下，又重新启动了这个项目，不过依旧进展缓慢，困难重重。

世嘉的失策在于，它为本作寻找的开发合作伙伴是业界最大的人精之一Randy Pitchford（Gearbox Software的总裁），他一方面表示《异形》的开发遇到了极大阻碍，背地里却拿世嘉的钱开发了《边境之地》。进而凭借这部作品的成功，从一个靠二战射击游戏起家的二线厂商成功上位，成为了一家精英级工作室。在《边境之地》大卖之后，世嘉的钱即变成了《边境之地》赚来的钱，Pitchford就这样成功洗白自己，他接着拿这笔“靠自己赚来的钱”名正言顺地买来了《永远的毁灭公爵》的版权，并招募了一些前3D Realms的员工，搞定了这款谁都搞不定的作品，这为Gearbox和Pitchford又平添了几分传奇色彩。至于《异形》的开发合同，Pitchford早就转包给了一家名不见经传的工作室TimeGate Studios，从中赚取差价，自己的主力部队则投入了更有“钱”途的《边境之地2》，Pitchford的狐狸本色展露无遗。

但不管算盘打得多精，丑媳妇终归是要拉出来见公婆的，《异形》从面世的第一天起，即已被盖棺定论为失败之作，被贴上了“品质垃圾”“雷得不轻”“还不如Demo”的标签。出了问题当然要问责，可究竟谁该对《异形》的失败负责呢？嫌疑最大的Gearbox反倒把皮球踢给了TimeGate，表示游戏大部分内容（战役部分）都是由TimeGate开发的，自己只负责了多人模式部分。因此游戏的失败主要归咎于TimeGate实力有限，经验不足。

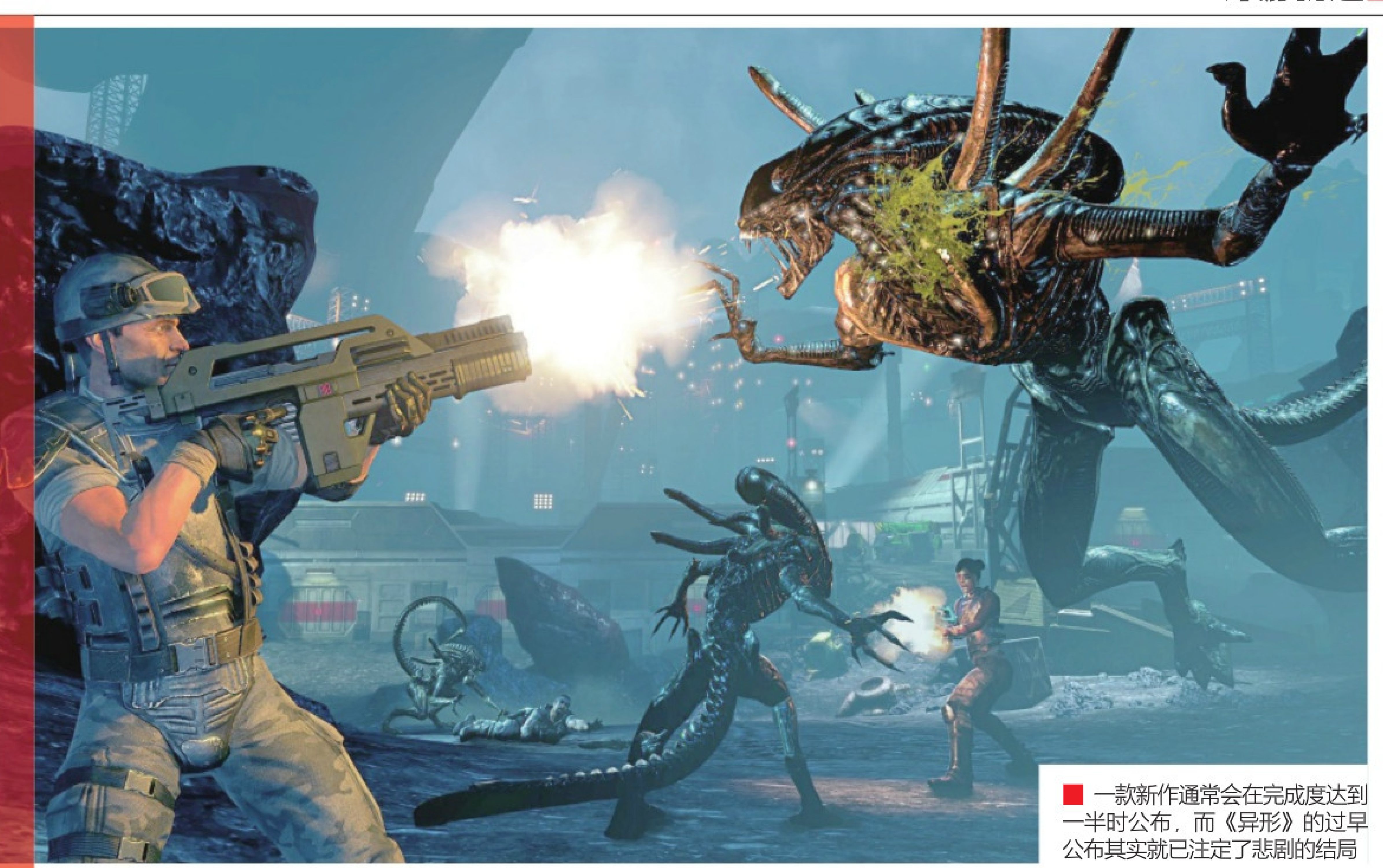
TimeGate当然不会接受这样的指责，它表示自己接手这个项目时已是2010年，也就是在《异形》已断断续续开发了4年之后，Gearbox给了TimeGate一个残破不堪的半废品，以至于它弄了两年也没弄出个所以然。在Gearbox于2012年年中完成了《边境之地2》的工作后，又将项目要回去继续开发，直到游戏问世。而且在转包这一阶段，Gearbox也一直把控着整体创作思路的大方向，很多设计决策都是Gearbox与世嘉扯皮扯出来的，TimeGate只是执行者。但TimeGate的责任也正在于此，如果认为Gearbox的设计思路偏离了方向，为什么不能大胆提出自己的主张？哪怕冒着失去合同的危险。

世嘉当然也有责任，它没有对Gearbox的开发进程进行很好的监管，即使在项目深陷泥潭时，也依然听之任之。要知道，该项目的每一次转手和重启，都意味着整个项目被推倒重做，这也是本作拖延了7年之久的最大原因。直到《异形》彻底雷了之后，世嘉方面这才忍无可忍地爆发，开始在各种公开场合指责Gearbox是骗子，阳奉阴违，假公济私，不过这一爆发反倒坐实了世嘉“人傻钱多速抢”的名声。

Gearbox的责任当然最大，它不仅把世嘉的钱挪作他用，而且对《异形》这个项目是能拖就拖，把时间拖长了，还能继续从世嘉那里要钱要粮。在履历中有了《边境之地》这块招牌后，已变得底气十足的Gearbox完全可以抛开世嘉去找其他发行商谈更多的合同。这不，它又攀上了曾经的旧主育碧这根高枝，颇具戏剧性的是，这一次，两个喜欢搞回炉再造的碰到了一起，于是就有了接下来这似曾相识的一幕。

2011年E3，育碧正式公布《战火兄弟连——狂暴4》，随后即进入一段延续至今的空窗期，没有任何实质性的开发内容释出，除了不断流出的负面消息。有消息说开发进程遇到了极大麻烦，项目被迫无限延期。然后这款游戏又缺席2012年E3，被认为是项目已被取消的信号。过了许久，Gearbox又宣布将游戏改名，并以新IP的规格将其推倒重做。

多么熟悉的节奏，只是这一次会有怎样的结局，我们还不得而知，但可以打包票的是，像Gearbox这样拿公款干私活的事情，在业界绝不在少数，特别是对于那些有能力同时开工多个项目的工作室来说。只不过以往人们都对这种事睁只眼闭只眼，心照不宣。而现在世嘉揭开了这个盖子，也是在提醒大家，以后都得悠着点。P



一款新作通常会在完成度达到一半时公布，而《异形》的过早公布其实就已注定了悲剧的结局



在《狂暴4》这里，一出似曾相识的戏码又在悄然上演



世嘉的不幸在于遇到了Randy Pitchford这位人精



别人顶多是拿钱不干事，Gearbox却是拿了钱去包小蜜，自己坐享其成，高下立判



世嘉的钱直接或间接地资助了《边境之地》，成就了Gearbox

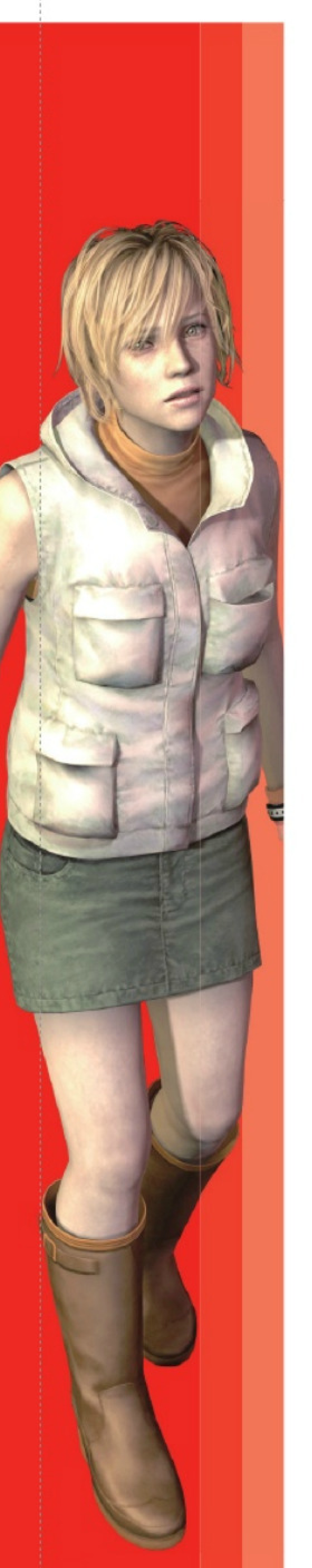


连公爵都复活了，世嘉还是一分钱拿不到，搁谁谁不火

■北京 喵里姆

寂静岭——启示录3D

2006年的电影《寂静岭》大获成功，不能不让人们对接下来的续集有所期待。不料导演和编剧双双换人，续集的质量便成为一个悬念。影片上映后，大家的担心不幸变为现实。只能说，爬得越高，摔得越惨，没有上一部的鹤立鸡群，也就没有这一部的口诛笔伐。



“寂静岭”系列是恐怖游戏的里程碑——这是一个毋庸置疑的事实，虽然将这个系列简单称为恐怖游戏并不准确，因为它从本质上来说是一部颇具宗教人文背景和心理学深度、以挖掘人类最黑暗的欲望为主的冒险游戏。和传统的丧尸鬼灵、怪物满布的恐怖游戏比起来，“寂静岭”追求的并不只是单纯的重口味，而是一种对自身的探索。

对于众多身经百战的玩家来说，感官上的刺激是可以习惯的，但心理上的冲击却很难被抹消，这也是为什么“寂静岭”有着一种深入灵魂的颤栗——那些布满血迹铁锈的肮脏环境，那些废弃荒芜的黑暗场景，大部分都来自于我们的生活。这意味着它和真实仅有一线之隔，它可能出现在任何人的身边；那些扭动的怪物并不仅仅是因为外表的可怖，而是因为其畸形血腥的外表都建立在“和人相似”的基础上，仿佛人类的另一种丑恶形态；至于游戏剧情——每作的“寂静岭”都是一次黑暗的苦难之行，在充满弗洛伊德式自省的精神世界里，玩家要面对的正是游戏角色遭受的苦难与自身激发出的不为人知的邪恶，并不是简单打倒Boss通了关就能见到大好的晴天与未来，大部分时候，通关的玩家只会更深陷于“寂静岭”的世界无法自拔……这就是这个系列最独特的地方。

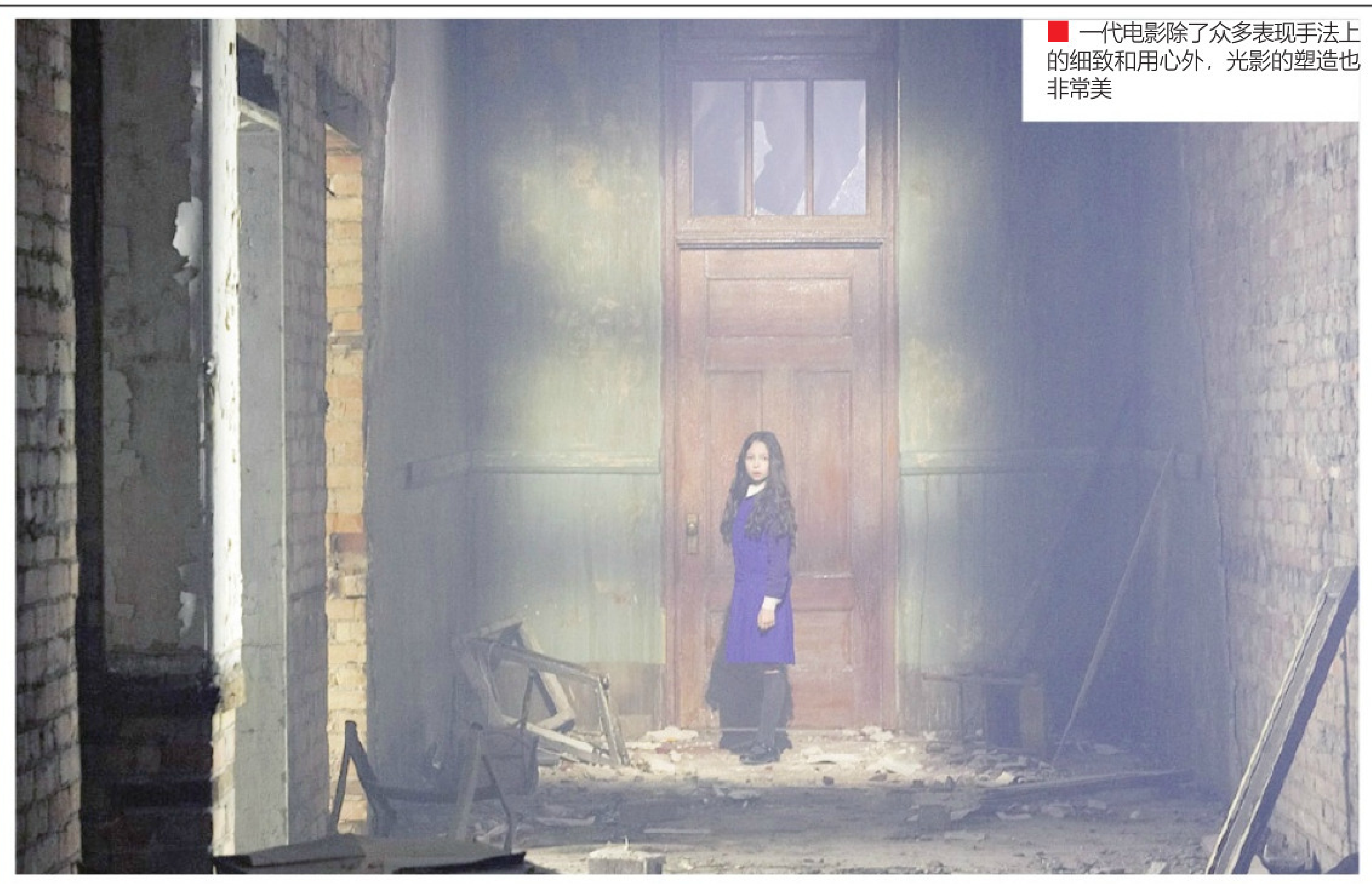
通过以上简单的介绍，没有接触过这个系列的玩家或许能大概了解“寂静岭”是一个怎样的游戏。不过此次的主题并不是游戏本身，而是根据游戏系列改编的电影——不得不说，这类电影向来为广大玩家所不齿。原因也很简单，因为电影走形严重，完全没有了游戏原来的风貌，比如被玩家口诛笔伐得最厉害的“生化危机”和“古墓丽影”电影版。但在这样的环境下诞生的“寂静岭”电影版却完全不同，无论是对游戏的粉丝，还是对于寻找感官刺激或者内涵深度的观众来说，都大大超过了人们的预期，成为了一部相当出色的改编电影。

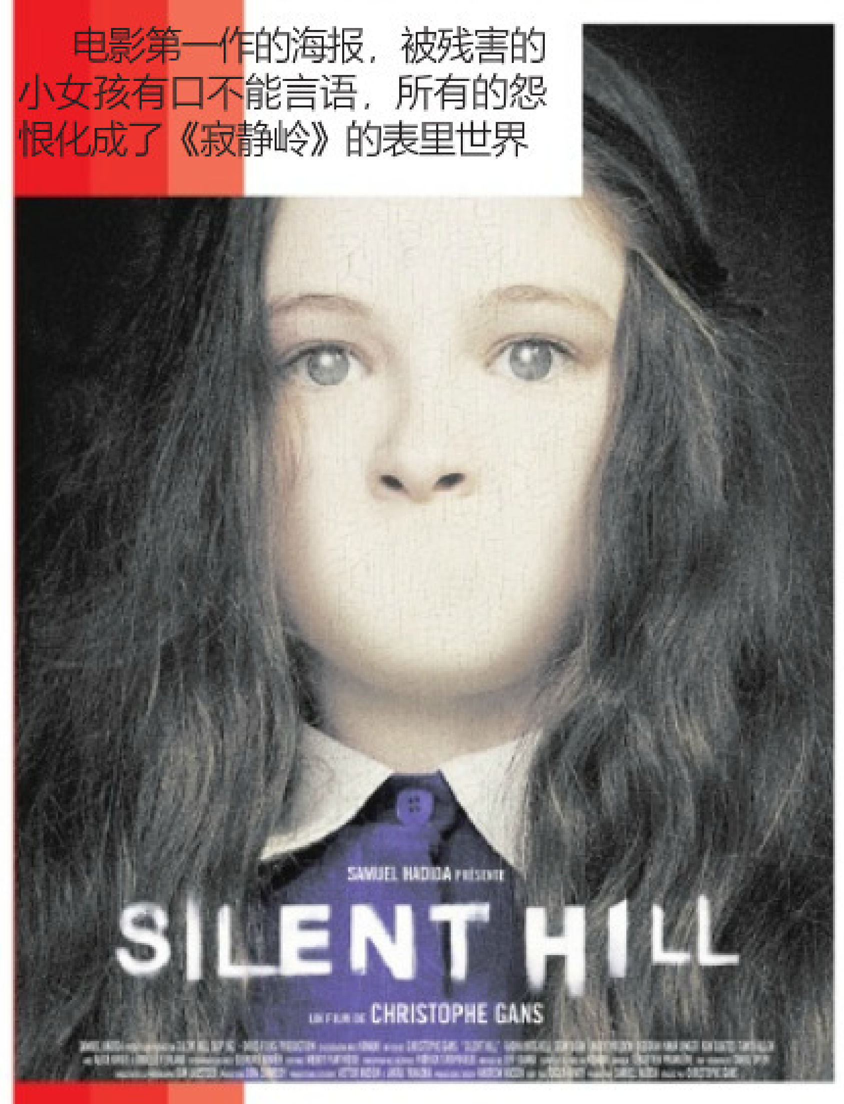
小幅改编，精确还原

2006年的电影的故事框架脱胎自游戏系列的第一作，只是将男主角哈里·梅森寻找女儿雪柔的剧情改为女主角罗斯寻找女儿莎伦（读音与“雪柔”相近）。剧情基本保留了游戏的精华，只不过除去了“拜萨麦尔教”这个邪教的设定，将《寂静岭》中的教派换成表面正经其实相当疯狂的保守教派（艾莉萨因身为不伦之子而遭到火刑，在许多宗教中，未婚怀孕被认为是非常不洁的，中世纪天主教也烧死了许多女巫）。艾莉萨并非一开始就是拥有半身邪神的小姑娘，而是一个因迫害而成为恶魔的女孩。至于为什么要特意将哈里的“父爱”换成了罗斯的“母爱”，个人猜想除了母亲的形象更加鲜明动人外，可能是为了向《寂静岭4》游戏的母爱致敬。联想电影结局中，已经三位一体的艾莉萨/莎伦为了独享罗斯的母爱而将其一起困在表世界的情节，是不是与4代杀人狂瓦尔特想要重回母亲怀抱有点相似？

电影版对游戏中的3个世界：真实世界、表世界和里世界的还原，基本也照搬了游戏的概念，只不过因为没有邪神萨麦尔的精神力量，表世界和里世界都是纯粹因艾莉萨的怨念而形成，每当艾莉萨的黑暗力量爆发的时候，表世界就会转化成里世界，这和游戏的设定也有一定的区别。但有一点不变的是，里世界里的邪气肮脏和横行的种种怪物都是某个人的精神所产生的，在电影中，则是艾莉萨对迫害她的居民们的惩罚。

有人说因为电影版乱入了大量其它系列的怪物，失去了游戏中怪物独有的象征意义，个人不太同意。电影中对怪物的登场还是十分有讲究的。比如被玩家们称为紧身衣的怪物，是电影中最早登场的怪物之一，这个怪物出现在游戏二代中，代表男主角詹姆斯被玛丽的病束缚的精神状态，而在电影里，艾莉萨在被施以火刑时也是被束缚着的，象征着艾莉萨想要挣脱的内心。至于经典怪物三角头，本来是二代男主角詹姆斯内心的暴力倾向，在电影中，发达的肌肉和取自刽子手形象的三角头都体现了男性的强壮，这就是艾莉萨所渴望的力量，若她是一个强壮的男性就不会遭到欺负凌辱最后被推上火刑台了，所以这也解释了为什么三角头会成为艾莉萨的行刑者。另外无面护士也是游戏的经典怪物之一，在游戏中原本是因对医院的恐惧和变态幻想糅合成的怪物，在电影中则是照顾艾莉萨的女护士的化身，她因为偷看了不成人形的艾莉萨而遭到了挖去双眼的惩罚（1代少有的好人护士莉萨就这样炮灰了）……最后以钢铁触手出现的


■ 一代电影除了众多表现手法上的细致和用心外，光影的塑造也非常美



电影第一作的海报，被残害的小女孩有口不能言语，所有的怨恨化成了《寂静岭》的表里世界


■ 在第一部电影一开始，莎伦站在桥上，恶魔艾莉萨一闪而过，这个镜头只有0.37秒


■ 女警察西比尔也是一代的角色，名字西比尔（Sybil），有女巫之意，注定要被烧死


■ 这一幕中，丈夫能感知到妻子的存在却看不见她，很好地解释了《寂静岭》的三元论


■ 比起游戏里的海瑟，电影里的海瑟柔美有余，英气不足



■ 第二部电影为了呼应第一部而特意制作的相似海报



细节失误

警官是为数不多没有被困在寂静岭的小镇人员，当年正是他救下了被火烧的艾莉萨所以艾莉萨放过了他。但警官的年纪实在有点问题，30年过去了不显老，可能是第一部电影的一个细节上的失误吧

Boss艾莉莎，和游戏中以邪神形象出现的达莉亚有所不同，艾莉萨躺在病床上的身影让人想到2代最后玩家与病中玛丽的化身战斗的景象。艾莉萨用触手杀死女教主格蕾丝·贝尔时先是刺穿了她的下体，其中的含义也不言而喻……诸如此类，电影中大部分登场的怪物，寓意和致敬之处都是相当明显的。虽然对非游戏玩家来说，观赏这些充满刺激的怪物同时也会感到费解，但对于游戏玩家来说，却是相当乐趣无穷。

至于细节之处对游戏的还原度更是有相当的高度：一开始的广播与手机信号的干扰就是游戏中收音机信号受到干扰的还原，手电筒、风扇、轮椅输液瓶等场景要素基本都有了；又比如罗斯第一次进入里世界时，有一具被包裹起来的尸体和游戏中几乎相同；音乐几乎照搬了游戏音乐，里表世界切换也让人惊艳……对于抱着“游戏改编电影大部分不能看”的心态的玩家来说，电影《寂静岭》无疑是一次让人惊喜的黑暗回归之旅。

狗尾续貂，让人费解

第一部“寂静岭”电影无论是作为Fans向作品还是纯粹的恐怖电影都让人比较满意，主线完整，还原到位，结局也耐人寻味。但最近上映的《寂静岭——启示录3D》（Silent Hill: Revelation 3D）并没有像游戏第二作那样超越初代，甚至它都没有好好完成“将海瑟为主角的《寂静岭3》这个故事说好”的任务。

《启示录》延续了第一部的主线内容，虽然因为第一部教团设定的改变，导致第二部也不能照搬游戏，但电影改编的偏差和不合理之处还是多到让人难以置信，影片节奏也混乱不堪。女主角的身世铺垫这种背景性的篇幅占去了电影大半，而海瑟拿到了爸爸的笔记本后，整个故事主线已经上气不接下气了，编剧恨不得把所有关键词都抖出来，什么维尔提奥教团（The Order of Valtiel），什么梅塔特隆徽章（The Seal of Metratron），但实际上什么都没有说清楚。第一次里世界来袭的时候竟然什么事都没有发生，过了20分钟，海瑟却已经快摸到了教团的本部……

雪上加霜的是，在《启示录》里，原本游戏3代里阴险爱财的文森特摇身一变成了海瑟的护花使者，成为了新教主克劳迪娅的儿子。能随便进出表里世界跟真实世界不说，作为教团卧底竟然还第一时间爱上了海瑟并摊了牌（要拍言情剧情你就不能换个名字吗编剧大人）。游戏中大部分冒险时间和女主角在一起的大叔侦探道格拉斯反而莫名其妙一开始死在了游乐场（指望看少女大叔暧昧戏的游戏爱好者们洗洗睡了罢）。至于什么海瑟一个熊抱就把大Boss艾莉萨抱死了，啊不，是合体了啊；什么拿梅塔特隆徽章随便一碰克劳迪娅就让她变成一只怪物被三角头干掉了；什



■ 海瑟家门口的秋千是很多代“寂静岭”的标志物之一



■ 转生成正太的文森特实在让人难以接受啊……



■电影这一幕应该是在向《寂静岭——暴雨》中的监狱场景致敬



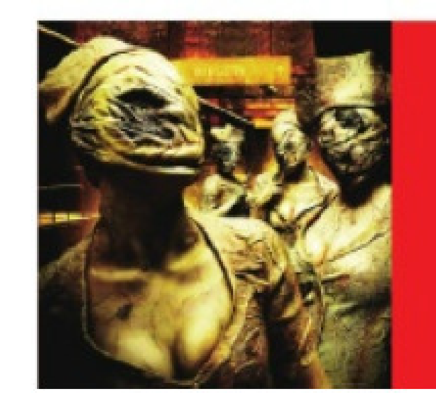
■ 黑暗艾莉萨的造型明显不如一代，有人说是《咒怨》里那个小孩的亲戚……

么好不容易找到了爸爸他却不跟自己走了这些相当唬弄人的剧情已经不算是个事儿了，按理来说艾莉萨被海瑟吸收以后，由艾莉萨怨念产生的寂静岭表里世界应该不存在了（服务器都没有了玩什么表里世界），但电影里却仍旧有着迷雾重重的寂静岭镇……诸如此类的大型逻辑硬伤也着实不少。除了这些让人有掀桌冲动的剧情之外，整部电影没有留下任何让人印象深刻的内容。

故事没有说好也罢了，毕竟“寂静岭”系列神一般的美术设计足够成为一部电影的看点。但是，说好的战斗戏和怪物也完全不够看。前面说过，在第一部电影中，怪物们仍旧有着特定的心灵象征意义，但第二部电影却完全没有体现“怪物的象征”这个游戏灵魂设定。有存在感的怪物只出现了3只：双刀手怪、蜘蛛木偶跟三角头。经典Boss三角头男在上一部电影里还相当富有深义，这次倒是彻底失去了其鲜明的含义，沦为了艾莉萨的打手。本应该作为压轴的Boss战——海瑟大战同邪神结合的克劳迪娅，纯粹变成了三角头大大的肌肉秀。游戏里充满勇气、强大、智慧的海瑟妹子在影片中没有战胜过一个怪物，除了见人就问“你知道我爸爸在哪儿吗？”外就是撒腿就跑。许多著名场景如镜子房间、下水道、地铁等一个都没出现，就连电影中正式出现过的商场、游乐园等重要场景也是粗略带过。一些著名的道具比如衣架、高跟鞋之类的也只作为背景短暂地出现了一瞬间，手电筒跟收音机杂音也没有了，无比敷衍之外，还让人感受到了深深的挫败感：我再也不敢跟人说“寂静岭”的电影好了。

整部电影里，唯一可圈可点的可能就是少到可怜的细节，比如血腥兔子，比如游戏中神秘的维尔提奥被做成教团的王座展示了起来，比如护士姐姐们的叫声非常销魂（喂）……以及三重致敬的结局，分别对应了游戏2代的寻妻主题与最新作《寂静岭——暴雨》的开场，另外搭载主角两人离开的卡车司机正是《寂静岭——起源》的主角特拉维斯，看这势头搞不好电影版还会接着出续作。至于到底会挑哪个线索来拍新的电影，已经超出了大部分玩家所关心的范围，大部分玩家估计还停留在“能不能没有金刚钻就别揽瓷器活啊？”的呐喊中。

一部充满顶级黑暗美学和深刻内涵的原作，沦为了一部三流言情恐怖片——不，恐怕这部“寂静岭”电影从恐怖片的角度看都不是很合格，甚至没有多少吓人的场景和音效，就连那种突然跳出来个大头鬼吓你的传统手段也没有多少，更别提体现游戏里那种塞满内心、让人感到无比压抑的沉重感了。看来并不是每一次的黑暗回归之旅都能让人感到满足，与其说影片《寂静岭——启示录3D》是一部游戏改编电影，倒不如说是一次耗资巨大的Cosplay表演。



护士MM

性感怪异的护士姐姐是很多人的最爱，她们独特的步伐被称为痉挛芭蕾，在电影中由舞蹈家们扮演（很多还是男性）



三角头大战克劳迪娅，群众纷纷表示三哥太英俊



伪最终Boss克劳迪娅，注意她背后绑着爸爸的“坐椅”，正是游戏里的神秘角色维尔提奥，在电影中则是教团的名字



不知怎么的护士小姐们由一代的光控改成声控了，不要乱改设定啊！



左边的海报是在向著名恐怖电影《沉默的羔羊》致敬

海瑟就这么把Boss给抱……死……了……

■上海 小象咪咪

东欧猎魔人

在《猎魔人》的小说中，杰洛特是个游走于危险边缘的人。而马尔辛和米哈尔，还有他们的CD Projekt，也像杰洛特一样，屡次遇到危机，却总能以神奇的方式化解。正因为他们大胆的冒险，才使得波兰成为欧洲重要的游戏生产国。

“利维亚的杰洛特”（Geralt of Rivia），一个波兰家喻户晓的名字。在这个东欧国家里，你很难找到不知道白狼杰洛特的年轻人。可一旦走出这片国土，杰洛特的名字就变得默默无闻。就在5年前，一款角色扮演游戏的问世彻底改变了这种局面。随着游戏在全球大卖，数百万玩家记住了杰洛特的名字，还有这款游戏的名字——《猎魔人》。

初入游戏业

说到CD Projekt，它的历史要追溯到1994年。作为创始人的马尔辛·伊文斯基（Marcin Iwinski）和米哈尔·卡辛斯基（Michal Kicinski），恐怕不会想到在17年后，他们的作品会被当作国礼赠送给美国总统。更让他们没想到的是，一家代理进口游戏的小贸易社，会发展成上百人规模的开发商。



■ 马尔辛（左）和米哈尔坐在公司的办公桌上，周围全是《猎魔人》的资料，而我们的杰洛特将再次踏上征程



马尔辛和米哈尔是大学时代的好朋友，两人都是市场营销专业出身。1994年，20岁的马尔辛和米哈尔即将从华沙大学毕业。当时的波兰刚刚经历东欧剧变，政治、经济环境发生了翻天覆地的变化。欧洲的铁幕在几年前轰然倒下，大批西方的东西蜂拥而入，其中也包括电子游戏在内的文化产品。面对突如其来的变化，两人做出了一个疯狂的决定——放弃求职，自己创业。

因为受到苏联计划经济的影响，此前的波兰经济一直被国营单位控制着。苏联解体后，东欧出现大批私人作坊式的小公司，其中不乏空壳的皮包公司。电子游戏作为一种高附加产值的商品，在波兰一直处于尴尬的境遇。相比国外已经蓬勃发展十多年的大型产业，波兰国内的游戏市场波澜不惊。但马尔辛和米哈尔却看出了其中暗含的巨大商机。两人决定白手起家，拓展这块丰饶的处女地。

1994年，CD Projekt在波兰首都华沙成立。米哈尔还拉来了他正在华沙大学攻读物理学学位的双胞胎哥哥来一同拓展业务。公司的主要业务非常简单，就是进口国外的知名电脑游戏，其中主要是RPG。由于冷战的关系，欧美的大发行商尽管拥有强大的流通能力，但在原属社会主义阵营的中欧地区缺乏渠道。CD Projekt就以当地发行商的身份，将外国的游戏引进到波兰，然后发送到各个零售商。

厚道的“反盗版”

在公司起步阶段，两人就遇到了头痛的问题。相比国外成熟的游戏市场，波兰的情况颇似同一时期的中国。CD Projekt所遇到的最大挑战不是来自于竞争对手，而是日益猖獗的盗版行为。版权对于当时的波兰是一个全新的概念。就在CD Projekt成立的同一年，波兰的法律才开始关注盗版问题，可新颁布的版权法丝毫不能阻止疯狂的盗版行为。CD Projekt和刚刚起步的波兰游戏业一道，眼看就要被盗版扼杀在摇篮里。

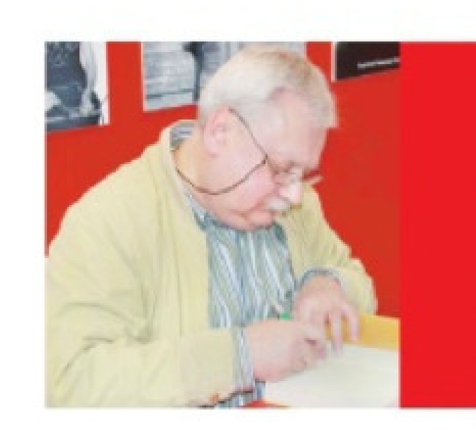
对付盗版最普遍的解决方法，就是在正版游戏上加入各种各样的“锁”——CD-Key、补丁、加密……但这些方法的理念大同小异，对盗版商而言不过是雕虫小技，杯水车薪。有的公司一天可能会更新两三个补丁，换来的不过是几个小时的保护期。面对这样的市场，马尔辛却有着不同的看法。

加密补丁的方法，无异于给游戏套上重重的枷锁，盗版用户为了不花钱，自然舍得花时间等待枷锁被人打开。可与此同时，同样的枷锁也套在了正版用户的身上。他们花了钱，却买回来一堆密密麻麻的防盗版程序，根本不能体现正版的价值。

“他们根本就不愿听玩家的声音，他们不在乎玩家的意见。”马尔辛这样说道，“我们应该奖励正版用户。”至于该如何奖励，仅仅是附赠东西是不够的。玩家要的是真正的游戏价值。1998年，米哈尔看中了在欧美大热的《博德之门》，想要将它引进到波兰。面对这样一块瑰宝，米哈尔和马尔辛想，不如将牌子做大。他们不仅仅要引进游戏，更要将《博德之门》全面本土化。

本土化的决定在当时非常大胆。此前波兰从来没有如此全面地对外来游戏、尤其是信息量巨大的RPG进行翻译。因为波兰的教育水平很高，发行商通常只要把国外的英语版游戏直接投放市场即可赚钱。他们很少愿意承担高额的本地化费用，挑战高风险的盗版市场。可马尔辛和米哈尔决定做第一个吃螃蟹的人，希望借由《博德之门》这样的高素质作品拓宽波兰的游戏市场。

既然决定吃本土化的螃蟹，那索性就把事情搞大。CD Projekt不仅将《博德之门》的文字内容全部翻译成波兰语，更请来了波兰知名演员来为游戏中的角色配音。他们这样做是希望波兰的消费者可以看到，如果他们愿意在这个市场上付出，就能获得美好的回报。最后的事实也证明了马尔辛此前的推论——玩家愿意为具有价值的游戏付钱。波兰语版的《博德之门》在当地获得了极大的成功。10万份的销量，甚至可以比肩欧洲其他大市场。这也让马尔辛和米哈尔看到了本土化带来的好处。在随后的几年间，他们与世界上最重要的发行商保持良好的关系，其中既有欧美的大厂，也有来自日本的KONAMI和韩国的NCsoft这样的巨头企业。CD Projekt积累了大量的财富，并将业务扩展到捷克、斯洛伐克等斯拉夫国家，成为中欧最大的游戏发行商。而此时，米哈尔开始了另一个野心勃勃的计划，同时也是一次危险的赌博——他要做一款原创游戏。



原著作者

斯帕克夫斯基是《猎魔人》的原作者，图中的他正在进行签售活动

终见成果

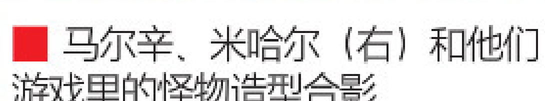
身为产品管理者的米哈尔并不满足，他想要做



CD Projekt的工作环境很舒适，公司有不少健身娱乐设施







马尔辛、米哈尔（右）和他们游戏里的怪物造型合影



米哈尔（右）和他的双胞胎哥哥亚当



《猎魔人》是波兰国民级的奇幻小说系列



横空出世

《猎魔人》是2007年的RPG黑马，以其独特的剧情氛围、富于节奏感的战斗和创意十足的系统征服了很多玩家的心

出一个波兰的RPG杰作。马尔辛也认为随着近几年的努力，波兰的游戏市场渐渐走上正轨，是时候推出自己的作品了。

2002年，CD Projekt的子公司——CD Projekt RED成立。这是一家完全致力于开发原创RPG的工作室。他们的第一个、也是唯一的项目，就是《猎魔人》。游戏的开发者试图让全世界的玩家都知道白狼杰洛特这个波兰国民级的虚构人物。

对于从未开发过游戏的马尔辛和米哈尔而言，制作一款RPG谈何容易。游戏开发多年仍然看不到头，之前好不容易积攒下的资产也被这个烧钱项目消耗掉大半。到开发后期，有多达100人在同时工作。他们完全可以继续悠哉地进行本土化的工作，可他们却选择了一条艰难的道路，决意做出自己的游戏。

2007年，历经5年多的开发，《猎魔人》终于上市。白发杰洛特横扫波兰市场。35000份的三日销量创造了波兰本土游戏最好的首发纪录。通过雅达利的代理，《猎魔人》在全球也掀起了一阵热潮，总共销售超过150万份游戏，被多家媒体评选为当年的最佳角色扮演游戏。更有一些法国的爱好者为了将《猎魔人》搬上家用主机，特意制作了一款引擎。

《猎魔人》的成功，向人们证明了波兰人制作游戏的实力丝毫不逊于欧美发达国家。而对于马尔辛而言，这是他对抗盗版理念的又一次成功。尽管根据他们的统计，相比150万的正版销量，《猎魔人》的盗版下载量是其数倍，但马尔辛对此毫不担心。就在同一年，CD Projekt推出了自己的游戏平台——GOG（Good Old Game，优秀旧作），专门贩卖老游戏佳作。而这些商品都有一个共同特点——没有反盗版措施。

无反盗版措施（DRM Free）是对抗盗版最独特的方法，也是马尔辛多年来一直倡导的理念。这种看似消极的做法，在《猎魔人2》推出的时候再一次引起轩然大波，其争论的热烈程度甚至盖过了对游戏内容本身的讨论。《猎魔人2》上市后不久，反盗版措施即告沦陷。当人们猜测这家波兰公司如何忙于应付破解补丁时，马尔辛突然在媒体上高调宣布，今后该游戏的版本将不再包含反盗版措施。这意味着任何用户都可以通过P2P等手段，免费获取到和正版用户一样的游戏。在许多同行看来，马尔辛这是在自掘坟墓。可最后的事实证明，虽然盗版下载量依然是正版用户的数倍，《猎魔人2》仍然获得了巨大的成功。这些年建立起的口碑和游戏本身上佳的素质，足以让众多玩家从口袋里掏出钱来。而他们对待盗版的奇异态度，也让这两个波兰人成为游戏业的独特风景，如同白头发的混血猎魔人杰洛特一样，虽与众不同，但引人注目。



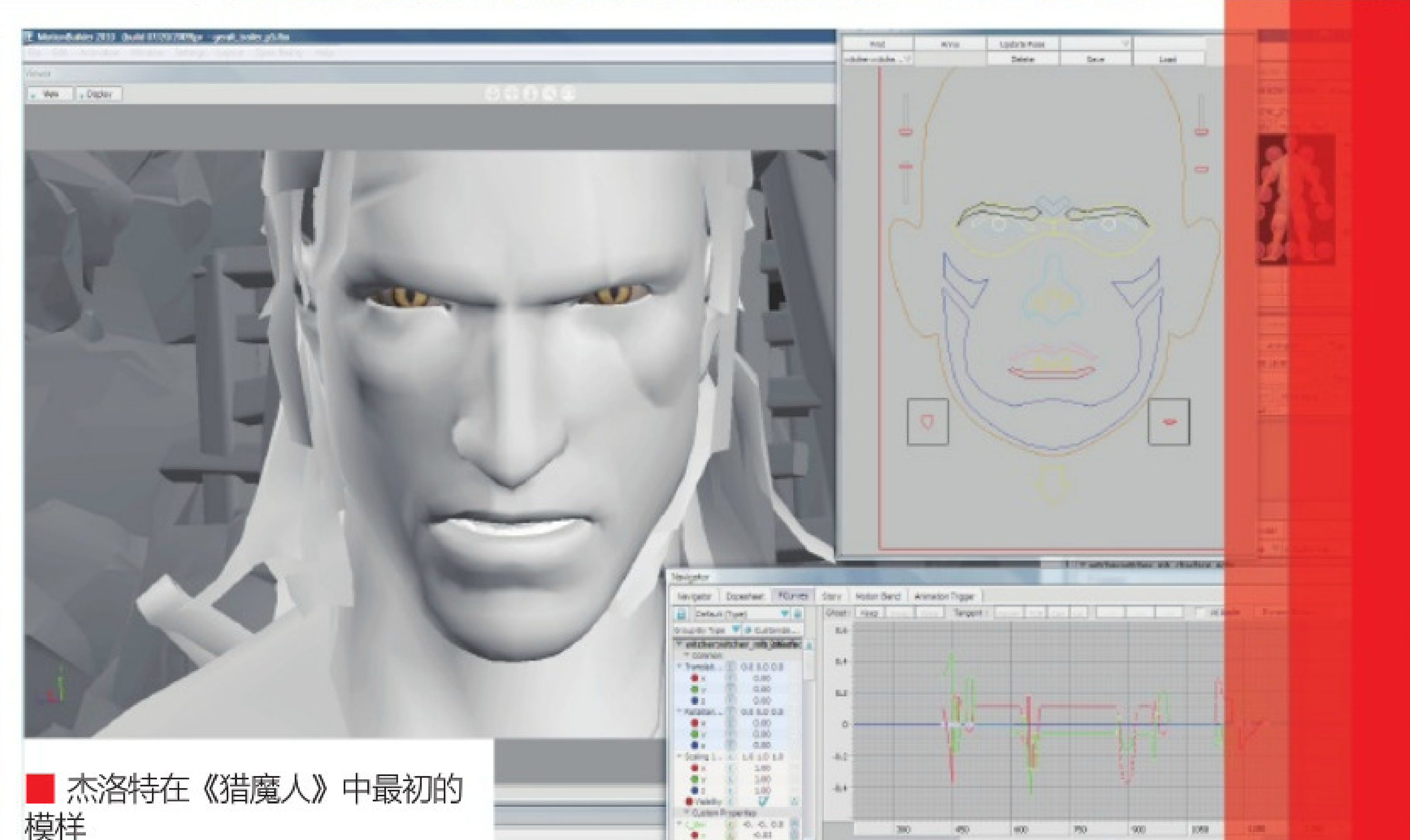
有的游戏公司因为采用太过苛刻的DRM而引起玩家不满——育碧就是一个典型



《猎魔人》重现了小说中的场景和故事



“猎魔人”系列小说全集可以放满一个书架



杰洛特在《猎魔人》中最初的模样

■上海 CaesarZX

银翼杀手

如果你认为菲利浦·K·迪克是20世纪最伟大的科幻作家之一，如果你认为《银翼杀手》是好莱坞史上最伟大的科幻电影之一，那么，你自然也就不会反对“《银翼杀手》是上世纪90年代最伟大的冒险游戏之一”这一说法了。

“21世纪初，泰里尔公司将机器人技术进化到Nexus阶段，外表与人类完全一致，他们被称为复制人。Nexus 6型复制人体能超群、身手矫健，智力也丝毫不亚于创造他们的基因工程师。复制人以奴隶的身份被应用，否则将被判处死刑。一支特别警察分队——银翼杀手小组奉命，一旦发现任何越界的复制人，格杀勿论。

这不叫处决，而是报废。”

平行的故事

上面这段游戏序幕的文字背景交代使用了Ridley Scott于1982年拍摄的电影版的内容，故事发生在2019年那个被颓废的霓虹灯和严重的工业污染所笼罩的洛杉矶，同样永无休止的阴雨，永不褪去的黑夜。一家动物商店发生血腥屠杀。在这个动物几乎绝迹的时代，谋杀动物已经成了比杀人更严重的罪行，即便这些动物里绝大多数是人造的。警方初步判断只有复制人才会下这种毒手，于是洛杉矶警察局银翼杀手雷·麦考伊（Ray McCoy）奉命调查这桩看似普通的动物屠杀案，没想到本案背后隐藏着巨大的阴谋。

Westwood使用了一种以往电影改编游戏从未有过的方式：平行故事。游戏事件与电影发生在同一年，场景设定、主要配角、次要配角等等，也对电影进行了完美复制。唯有电影中的某几个角色被替换了，例如哈里森·福特扮演的银翼杀手里克·戴卡德（Rick Deckard）换成了麦考伊，警长布兰特（Bryant）变成了古扎（Guzza）等等。除此之外，电影中的多名重要角色都得到了保留，还有电影里的许多小配角作为噱头和致敬元素出现，如一些街边小店主、泰里尔公司的工程师等等，其中最耐人寻味的就是神秘的警探盖夫（Gaff）也被完美移植入了游戏，他的那些折纸已经被现在的国内外文青视为伟大的哲学思想而升华到了九霄云外。

游戏的剧本作者之一David Yorkin是电影版编剧Bud Yorkin的儿子，Westwood的这一选择已被证明是非常成功的。游戏剧本无论在剧情还是深度上都丝毫不亚于电影版，Westwood更是特地邀请了的几位电影版中的演员参与配音制作，比如泰里尔的扮演者Joe Turkel和蕾切尔的扮演者Sean Young，当然还有Westwood自家因扮演凯恩而闻名的Joseph Kucan。

“实时”冒险？

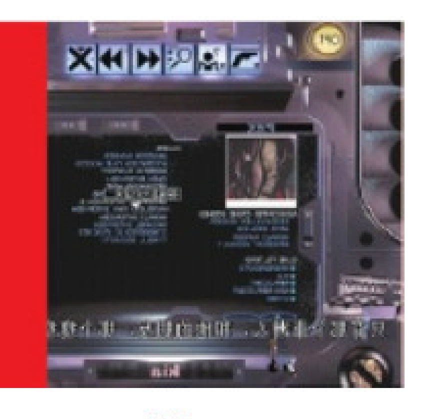
这个概念之所以要打上引号，有两个原因：第一是它完整地引用了当时官方对外宣传的这一叫法；第二，是因为这个概念早已因时代的进步而发生了翻天覆地的变化，不再适用于现在的游戏技术，其意思自然也不再准确。游戏采用了一种“实时”的角色行为系统，它和传统冒险游戏的不同之

银翼杀手
Blade Runner
类型
冒险
制作
Westwood
发行
Virgin Interactive Entertainment
发售日
1997.11.21



■《银翼杀手》于1998年被新天地汉化并引入到国内，如今，想找到这款游戏的大陆正版来收藏，已经很不容易了

处在于，游戏中绝大部分角色都按照自己的时间表在游戏世界中徘徊，你无法预估某个角色会在哪个场景中出现，更无法猜测他的出现会导致什么后果，于是这就给玩家造成了一种“实时”的感觉。这一系统曾在Revolution公司1992年的冒险游戏《妖妇的诱惑》中首次露面，并在随后的《钢铁苍穹下》中得到完善。对于Westwood来说则是一次全新尝试，他们发现通过这种不确定性来增加玩家的不安感是一种非常讨巧的做法。



KIA仪

在KIA仪的辅助下，玩家在与任何角色对话后，包括对话的主题、语音和相关证物在内的全部信息都会详细记录在KIA中。玩家可以随时去回顾和仔细聆听每个证人的证词、证物和线索，经常通过警察局或者麦考伊家中的Esper仪加以分析，往往会获得新线索甚至是重大进展

动作冒险？

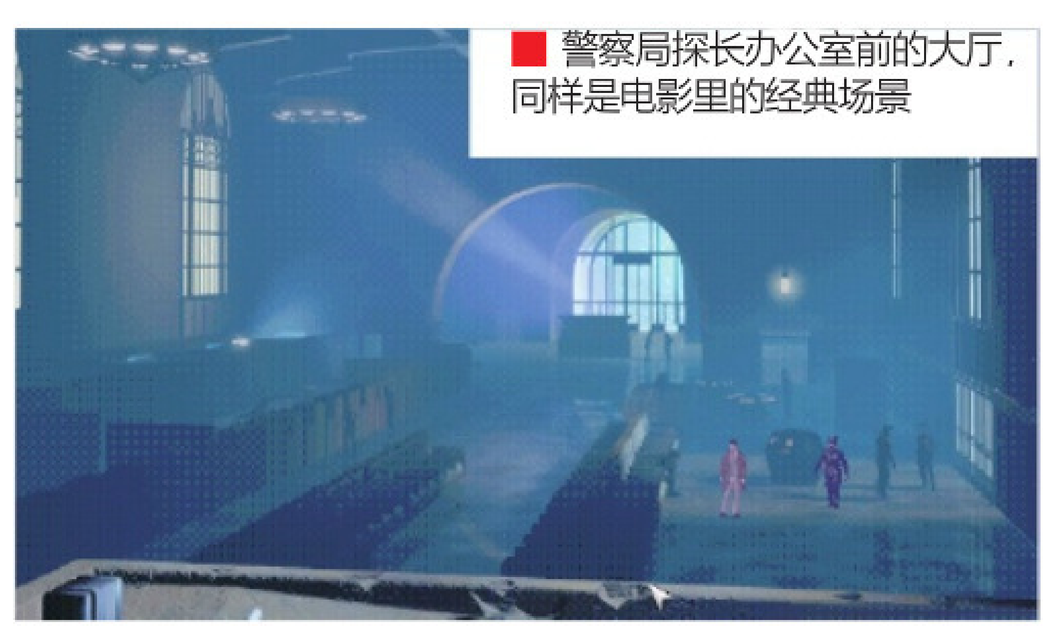
我不敢确定《银翼杀手》是否是最早使用“双击奔跑”这一操作的冒险游戏，但可以肯定的是，《银翼杀手》是首个主角奔跑速度会随鼠标点击速度变化的冒险游戏，玩家可以用很高的频率猛击鼠标，让主人公玩命奔跑以节省时间，也可以在紧要关头让麦考伊免遭一死。

除了Sierra的部分产品有角色使用武器和死亡的先例外，动作成分在早年冒险游戏中向来都是被最大程度弱化甚至完全无视的元素。《银翼杀手》破天荒地加入了鼠标瞄准射击的元素，随剧情的发展大量出现在游戏中。玩家经常会面对突发情况，且必须立即作出反应，果断开火，否则麦考伊小命难保。游戏甚至还专门在警察局里制作了一个射击训练场，为玩家提供射击训练和成绩排行榜，射击游戏苦手可以时不时回到局里练几把。

技术先锋

当当年Westwood提前告诉英特尔“我们正在做的游戏是65000色的640×480分辨率、16位Z缓存外加6声道CD质量音频”时，英特尔摇头：“你们办不到，PCI总线承受不了。”这回答令Westwood飘飘然了，因为他们还没告诉英特尔，游戏的角色共有75万个多边形。

很多人说，《银翼杀手》是Westwood在开发“沙丘”和“命令与征服”系列之余集其热情、野心和技术之大成的作品。说到技术方面，Westwood是运用“体素”制作大型游戏的先驱之一。正是因为《银翼杀手》，他们才与体素结下了不解之缘，为此后的《命令与征服2——泰伯利亚之日》打下了技术基础。体素（Voxel）是一个电脑进入三维时代后出现的新单词，从英文字面看就知道是“体积像素”(Volume Pixel)的合并词。它在概念上就类似二维图像的像素，是三维数码图像在三维空间分割上的最小单位。为了降低游戏的配置要求，同时还要保证游戏角色的3D视觉效果与场景保持基本的融合，Westwood就开始了新技术的研究。他们运用体素制作了角色在三维空间的旋转、变形以及投射，


■ 警察局探长办公室前的大厅，同样是电影里的经典场景


■ 在许多情况下，你可以选择杀死或者不杀死某些疑似复制人


■ 在卧室睡上一觉，往往会触发新的剧情



■ 在这家日本餐馆你将遇到第一个复制人


■ 这是电影版中最著名的一段俯拍镜头，游戏忠实地将其还原了

而且还使用了一种高速多边形渲染引擎来把多边形渲染到屏幕上。这样就能在保证在帧数足够高的前提下，角色还能有更多的多边形，而不至于看起来就像一个“体素人”。

除角色之外，《银翼杀手》与同时期，甚至至今的绝大多数冒险游戏相比都有更令人惊叹的地方，就是大量的动态场景过渡。Westwood使用了3D预渲染，保证在场景过渡“播片”时，所有角色人物都能继续保持移动，因此玩家可以在许多较大的场景中体验到如电影一般的镜头运动效果，大大加强了游戏代入感。

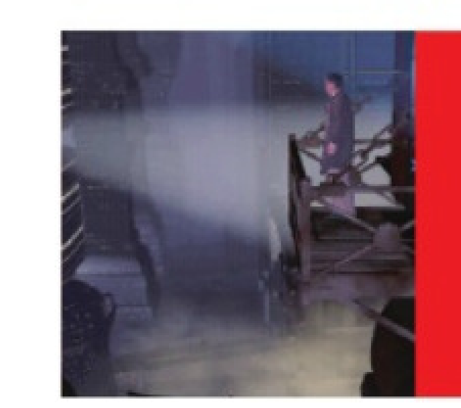
游戏版的挑战

作为同名电影改编的游戏通常有两个最基本的任务：让电影观众重温影片乐趣，同时让游戏玩家享受游戏性。在游戏中，麦考伊随身携带的KIA仪是《银翼杀手》在冒险游戏领域中的一大创新，可以用来整理、回顾以及分析证据，Voight-Kampff仪则是银翼杀手的标志性设备，功能类似测谎仪。尽管复制人的智力超群，但与普通人类的思考方式和理解能力却有细微的差别，这台VK仪能够测试对象对问题的细微反应和反应时间，判断对方是人类还是复制人。玩家在利用VK仪甄别某个NPC时，游戏会根据当前的剧情和先有的证据来决定甄别结果，换句话说，同一个NPC，有可能被判定为人类，也有可能被判定为复制人。

玩家在“银翼杀手”世界中的另一大重要工具就是Esper照片分析仪，这是电影版中的一大亮点，现在也成为了游戏版中最具乐趣的谜题工具。玩家可以通过Esper的强大处理能力，对照片中被遮挡部分进行角度变换和放大，获得本来完全看不见的影像，这种火星科技至今只在威尔·史密斯的《全民公敌》这部电影中出现过。玩家在游戏中有多次自己手动分析照片的机会，每一次在不起眼的角落找到大惊喜都令人成就感溢出。

13种结局的盛宴

多结局游戏并不罕见，人们对电影版单一结局的解读也已经有多种版本。然而《银翼杀手》作为一部生于上世纪90年代末期的冒险游戏，居然以多达13种结局这高得有些离谱的姿态横扫了整个冒险游戏领域。最令人叹服的是，13种结局中有8个是大相径庭的，每一种结局都有截然不同的故事和象征意义，这与其它游戏中大同小异的多结局比起来实在是太有诚意了。这么多种结局，除了提高玩家在流程各阶段的选择自由度外，我们也可以把它们视作电影版中对人类、生命、尊严等相关哲学命题的剖析和诠释，是对电影本身内涵的拓展和补充。



未来风光

在紧张的追捕过程中，你可以在自家阳台欣赏2019年的“美丽风景”



■ 洛杉矶警察局楼顶上的“停车坪”，这是游戏前半部你需要频繁光顾的地方



■ 游戏中的成人内容是比较露骨的，但还没到露点的地步



■ 麦考伊可以在警察局的信息主机上传和下载最新信息



■ 和露西远走高飞——这是其中一个较美好的结局

■ 泰瑞尔公司的虚拟美景是当时的洛杉矶唯一能见到阳光的地方

撰写本期文章时，正好是MWC 2013（移动通信大会）的最后一天，几天关注下来，最大的感受是参展产品缺乏惊喜，重磅产品的缺失给观众留下了遗憾，比方说笔者最关心的"诺基亚新款4100万像素相机"就没有任何消息，许多爱好者也表示非常失望，默默地购买"808 Preview"（或许这就是诺基亚希望的吧）。另外值得关注的是Firefox OS，华为、中兴、LG未来会生产相关产品，性价比一定不错。大家发现了吗？手机厂商靠相机的技术撑腰，浏览器厂商推出移动操作系统，这就像下面要介绍的产品一样，"不务正业"才有看头。

战斗力爆表！
——Google Glass之外的增强现实眼镜





带上眼镜，看看老师的战斗力是多少……

Google Glass来了，昨日的科幻变成了现实，戴上这款智能眼镜再染上金色的头发，瞬间你就变成了《七龙珠》里的人物……

考虑到有些读者还是不太熟悉这款产品，我们再看一遍它的主要构成：眼镜的框架是软塑料，右镜片的位置上方是其主要部件，内部集成了OMAP双核处理器及常见的感应器（包括陀螺仪和加速器等），可追踪用户脸和头的朝向和角度。眼镜架内侧有一个红外线眼球检测相机，像素约为320万，并在后面配有扬声器。

显示屏的分辨率为640×360，它呈现出的画面会和我们正常看到画面融为一体，最典型的应用就是地图，你可以在路上看到导航软件标记出的道路和指示箭头。你还可以通过眼镜WiFi上网，或借助蓝牙连接到手机后上网。语音控制是最关键的技术，任何命令都以"OK Glass"开始，能实现如拍照、搜索、打开应用等功能。智能化的眼镜被多数人认为非常具有商业价值，已发布或即将上市的产品越来越多。除此之外，另一种眼镜，也就是增强现实眼镜也在发展，眼镜的革命真是近在眼前了。

1.佳能MREAL



↑根据索尼HMZ-T1的经验，长时间佩戴佳能MREAL会很不舒服

12.5万美元的售价，每年还要交2.5万美元的维护费——这就是佳能MREAL，一款为专业用户设计的增强现实眼镜，它的主要作用是让多人同时在相同的虚拟场景中工作，适合在产品设计、博物馆展览等场合使用。和索尼HMZ-T1类似，用户把MREAL套在头上调整好角度，在眼前的两块小屏幕中观察一切。

发布会现场，佳能展示了几个简单的应用，其中一个是MREAL识别特殊的二维码，在虚拟空间中创建一束鲜花，另一个是让用户坐在虚拟的出租车里，低头能看到汽车仪表盘，抬头则能观察窗外的人群，最后一个适合在博物馆中应用，用户会看到一只恐龙在地上来回走动。



↑两位设计师共同观察汽车模型

↓发布会现场，注意后方屏幕中显示出的恐龙就是佩戴者看到的画面



2.Vuzix M100

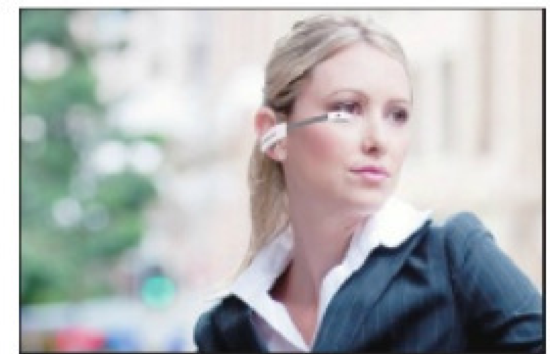


↑Vuzix M100有黑白两种颜色

Vuzix M100是定位与Google Glass相似的眼镜，它即将上市，配置包括一个比例为16：9、分辨率480×272的显示屏，实际使用时的视觉效果与距离人36cm的4英寸智能机屏幕大小接近。显示屏的亮度达到2000nit，户外使用不成问题。

Vuzix M100的核心元件是一颗1GHz OMAP4430处理器，以及1GB内存和4GB内置存储空间。M100支持WiFi、蓝牙等连接方式，它还内置了支持720p视频拍摄的摄像头，内部采用头部探测传感器，可与iOS或Android设备通过各种应用配合使用。Vuzix宣称M100的电池可待机8小时，显示屏激活状态能使用2个小时，屏幕最亮并开启摄像头则只能坚持1小时。





↑戴上后的样子

←用眼镜收听广播新闻

游戏玩家喜欢的Oculus Rift

2012年发布的Oculus Rift如今就要上市了，这款眼镜集成了显示屏和相关传感器，属于虚拟现实类产品，它的目标用户是广大游戏玩家，提供"身临其境"的游戏体验。

Oculus Rift的屏幕非常棒，分辨率1280×800，视角也是令人满意的"对角线110°、水平90°"，不会给人一种在漆黑中观看小盒子的感觉，而且据说它的画面延迟很低，游戏画面能和玩家头部的移动保持同步。另外最重要的一点是它的售价比较便宜，开发者套件只需300美元。





看上去比较厚重

不一样的手机
——特别点就能有前途

每款旗舰手机上市，每次看到它们华丽的屏幕和测试软件得分，我们都会对自己的手机失去信心。其实，手机厂商也面临同样的问题，开发人员必须拼了命地琢磨下代机型的配置，假如在某个环节不小心大幅输给竞争对手，就意味着整个产品的失败，给用户留下话柄，销售数字至少一年之内不会很好看。于是，开发实力一般的公司选择让步，把目标消费者定为特定人群，按他们的需求设计出了非常古怪的产品，我们下面就来看几款吧！

1.i-Mate Windows 8手机

熟悉i-Mate公司的人不多，毕竟它的总部设在遥远的迪拜，此前也一直默默无闻。根据资料显示，这家公司于2001年创立，曾在Windows Mobile硬件和软件解决方案及服务上表现出一定水平，推出过不少商务智能手机，不过后来由于iOS和Android设备的爆炸式增长，Windows Mobile彻底被消费者抛弃，该公司也在2009年9月倒闭，之后便被人们遗忘。不过就在最近，i-Mate公司突然复活，并宣布他们设计出了世界上首款Windows 8手机。该手机配有4.7英寸屏幕、Atom处理器、2GB RAM和64GB存储空间，售价760美元，你还可以加价到1600美元附带各种各样的配件，包括10.1英寸的无线平板、23英寸的显示屏和一个固定电话底座。



太丑太笨卖不出去？不，笔者相信只要它上市就一定有很多人买

2.CAT B15

↑CAT B15背部有一颗500万像素摄像头

生产工程机械、矿用设备的卡特彼勒（Caterpillar）也在MWC 2013亮相了，他们带来的产品是一款具有“推土机质量”的手机——CAT B15，售价399欧元，约合人民币3260元。

该手机采用铝制机身、康宁大猩猩玻璃，外部一圈是加厚的橡胶保护层，它们为CAT B15提供IP67级防护认证，除了能够防尘、承受1.8米跌落外，还能在1米水下放置30分钟，并在-20℃至50℃之间也能正常工作。

作为一款3200元价位的手机，CAT B15的硬件配置令人惊讶（更确切的说是低得令人惊讶），它采用双核心1GHz Cortex A9处理器，一块800×480的4寸屏幕，搭载Android 4.1操作系统，仅配备512MB内存和4GB存储空间。好的一方面是，手机没忘了附带了最大支持32GB扩展空间的microSD卡槽。CAT B15的目标用户应该是常年在建筑工地出没的工作人员，或是喜欢登山、滑雪等户外运动的玩家。



↑正面造型棱角分明

3.E-Ink手机

这不是一款多数人梦寐以求的手机，不过来国内的丰灼（Fndroid）展出的两款E-Ink屏幕原型机，却是那些需要长时间随时阅读文档，又不喜欢携带E-Ink阅读器的人的福音。

我们先看优点，手机的待机时间非常长，据称可达一个月，另外就是在户外强光下的屏幕表现非常好，目前所有TFT屏幕手机都无法与之媲美。缺点就多了，原型机只搭载Android 2.3.5系统，优化较少，所以人际交互界面给人印象非常糟糕，而且重启、应用程序强制关闭都很常见。除了软件方面的问题外，E-Ink的高延迟特点也不适合智能手机的拖拽，操作上有明显的延迟。原型机还缺失摄像头，应该是E-Ink限制所致，而且未来也不太可能有好的解决办法。



↑手机售价未知，估计会很亲民吧……

←屏幕效果对比，E-Ink的优势非常大

便宜的Kyocera Torque

↑产品的效果图很漂亮，实机屏幕色彩比较暗淡

这是一款贝爷（贝尔·格里尔斯）代言的三防手机，它售价99美元，还支持4G LTE网络。Torque的防护性达到IP67和MIL-STD-810G级别，在水中浸泡30分钟仍可正常使用，它能承受冲击、振动、湿度、雨水、低气压、太阳辐射、盐雾等各种严苛测试。Torque带有“智能声波接收器技术”，嘈杂环境下也能为用户带来可靠的语音通话质量。配置方面，它搭载1.2GHz双核处理器、1GB内存和4GB存储空间、支持microSD卡扩展，标配2500毫安锂电池，该机还有130万像素前置摄像头和500万像素后置摄像头，支持WiFi、蓝牙4.0、NFC。



↑贝爷演示如何使用而不是如何吃掉这部手机

为游戏存在
——外设、主机、笔记本一起看

评价一款游戏的好坏时，人们往往在画质、音效、剧情、操作性等多方面进行衡量，而在我们体验一款游戏时，若想享受一款游戏的全部，也必须在硬件上舍得花银子。以下与游戏相关的产品里笔者一个都舍不得买，但常常幻想可以免费得到这些宝贝，不知你是否一样呢？

1.Mad Catz F.R.E.Q.7耳麦

Mad Catz造型奇特的键盘鼠标我们都很熟悉了，但他们不久前发布的F.R.E.Q.7游戏耳麦你听说过吗？这款售价约合人民币1300元的耳机，采用Dolby Pro Logic IIx处理芯片，有虚拟环绕声增强技术，通过算法能将原本的5.1声道效果模拟到7.1效果，提升玩家游戏时的体验。耳麦带有USB和3.5mm两种接口，玩家使用时更加方便。

→除灰色外还有红、白、黑3种颜色可选



↑ Astro A30耳机

2.Astro A40、A30游戏耳机

号称“世界顶级游戏耳机”的Astro A40在2013年2月推出了最新的2013版，定位低一级的A30也同步更新。该系列耳机最早于2007年推出，特别是配有混音器，玩家可按自己的需求混合声音效果，包括杜比以及环绕立体声音效。2013款的PC版本Astro A40、A30都是独立耳机设计，A40的参数包括钕磁体单元、OFC线材，频响范围在15Hz～28 000Hz，阻抗为50欧，灵敏度104dB，总谐波失真小于0.1%。A30的频响范围与A40相同，阻抗为32欧，它们的售价分别是149美元和99美元，大约相当于人民币920元及610元。

3.ORIGIN定制PC

想寻找最强的定制PC吗？ORIGIN GENESIS提供了很诱人的选项，它的产品具有所有狂热的游戏+硬件爱好者想要的一切，比方说主板就有EVGA X79 FTW、Intel DX79SR、ASUS P9X79 Deluxe、ASUS Rampage IV Extreme可选，CPU最高可配Intel Core i7 3970X（超频至4.5GHz～5.2GHz），带有水冷系统，内存最高可加至64GB，显卡则是恐怖的4路SLI NVIDIA GTX Titan。另外在选择配置时，如果有冲突或不合理的地方，网页还会提醒及时更正。



→机箱外壳的图案也能定制



4.MAINGEAR定制PC

MAINGEAR也是一家提供定制PC服务的公司，桌面PC他们提供了7种不同大小的机箱，也是7种不同的解决方案。机箱的高度从8.3英寸到24英寸不等，适合不同的使用环境。主板有Asus Rampage III Extreme X58、Intel S5520SCR Xeon Workstation、Asus P8B WS可选，内存同样是最高64GB，显卡最多是3路SLI NVIDIA GTX Titan。这家公司还提供游戏笔记本、家用HTPC、视频工作站等不同种类的定制服务。

←走线和组装都十分认真

5.技嘉P2742G游戏笔记本

技嘉P2742G已经在国外开卖了，这个17.3英寸屏幕的大家伙售价1450美元，约合人民币9000元。笔记本的卖点不少，包括1080p分辨率、Windows 8操作系统、4核Core i7处理器，以及玩家最关心的GeForce GTX 660M显卡。当然，你可能还是对显卡的性能不满意，因为GTX 660M那384个核心CUDA核心和2GB的显存依然不能开启全部特效流畅地玩所有游戏。



←别忘了游戏笔记本的标杆Alienware M18x，它的售价3倍于技嘉P2742G，我等只能摸摸钱包一声叹息了



→P2742G顶盖的造型夸张

运动检测手表

很多游戏的竞技性很强，完全可作为体育赛事，但如果从锻炼身体的角度上考虑，你还是需要多做户外运动。这块手表可以帮你检测心率、卡路里消耗等信息，此外它还有统计功能，你可以通过它来督促运动、保持健康。



↑售价约合人民币620元

不经意的创意
——小发明改变大家的生活

发明创造改变了人类，许多伟大的发明家为我们一点点打开了智慧大门，带领我们寻找这个世界的线索。我们中国古代的四大发明影响了全世界，可近代在科学技术上却少有建树，通常认为这可能与我们国人的价值观有很大关系，特别是教育方面过于死板，追名逐利、好大喜功的情况屡见不鲜。人们都说由小见大，或许在对待各种小发明、小成就的态度上，我们应该再积极一些，它们算不上伟大，但它们背后的发明人和团队都值得尊敬。



↑利用Snapzoom拍摄的狮子，单用手机你不敢走近拍吧！

→安装使用简便，期待这个小发明能上市吧……

1.Snapzoom：神奇转接器

望远镜和智能手机，两种格格不入的产品用Snapzoom就能连接在一起，变成超强的拍照相机，你可以用它拍摄毕业典礼、运动会、野生动物……曾经由于焦段限制无法拍到的画面如今都能丝丝毕现。Snapzoom不仅适合单筒也适合双筒望远镜，转接器有着很好的适配性，从iPod Touch到Galaxy Note 2都能完美使用。从官方给出的对比样张和视频上看，画质都相当不错，当然前提是你的望远镜不能太差，否则一定会严重影响画质。



2.Hudo：轻松理疗

中风后遗症给人带来的痛苦难以想像，Hudo的发明者小时候就目睹了亲人艰难的理疗过程，他从小就想改变那些笨拙的理疗器械，让患者在使用时能轻松一些，获得一点激励。Hudo中带有压力和重力检测器，并内置了多个彩色LED，使用者即使做出了最小的动作也能得到仪器的反馈，鼓励他们更努力地锻炼。



→可爱的理疗工具Hudo



←手动3D打印，看起来非常好玩

3.3Doodler：现实版神笔

3Doodler是一支神奇的笔，使用它你可以在任何地方“画画”，绘画的同时热融塑料就会在笔尖被挤出，然后接触空气后迅速冷却，最后固化成稳定的状态。就这样一边画一边加热、冷却，一个3D模型就能制作完成。该公司展示了一些3Doodler画出的产品，包括可以伸缩的3D弹簧，活灵活现的塑料蝴蝶、蜻蜓，还有耗时45分钟才画好的迷你埃菲尔铁塔。



↑smARtPULSE演示

4.smARtPULSE：光电血氧计

光电血氧计可测量我们血液中的氧含量和心率，smARtPULSE有几个特点：开源、低成本、支持蓝牙。开源的意思是任何人都可以利用这个设备，或者使用现成的API编程，发明人表示目前已经可以在Android上使用软件与该设备通过蓝牙进行通信，在手机上显示各项指标。

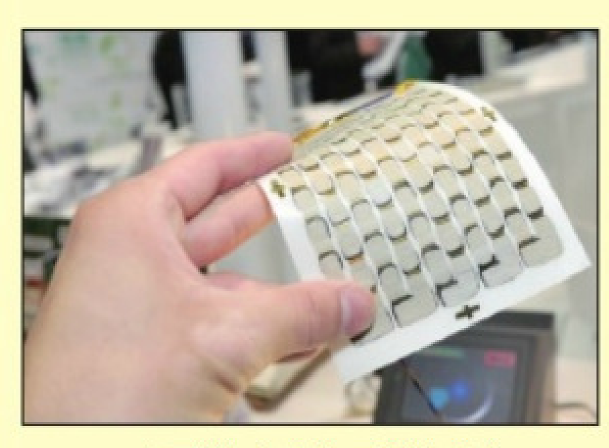
5.有点小邪恶：给iPhone穿内裤

有人说iPhone保护壳长得都差不多，创意产品已绝迹，但日本公司“Takara Tomy Arts”显然不同意，他们潜心钻研，设计出了世间独一无二的“Smart Pants”——一种外观酷似内裤，分男款女款的保护壳。为什么给iPhone穿内裤呢？据相关人士分析，iPhone最隐私的部位正是Home键，穿上内裤就是讲文明。不过问题是，以后按Home键不会觉得怪怪的吗？

←共8种样式，整套售价167元

用热量充电

我们身体的运作方式就像一个精密的仪器，通过不断消耗热量保证各器官正常工作，延续我们的生命。你有没有想过用我们身体的发热来给数码产品充电呢？富士公司已经有了这样的技术，它看上去是一个柔性的面板，通过热电转换技术，只要靠近我们的身体就会自动产生电能。当然，该技术离应用在数码产品上还有很远的距离，它会首先应用在医疗领域，许多必须常年佩戴电子医疗设备的患者会因此受益。



↑可以弯曲的柔性材料

■写在前面

本期我们将介绍3款国外精品网游，分别是《斋浦尔》（Jaipur）、《星球大战卡牌游戏》（Star Wars: The Card Game）和《热血超级杯美式足球经理》（Blood Bowl）。

前两个游戏无论在题材还是机制等方面都没什么共同点，唯一相同之处在于都是2人游戏。一般情况下，桌游以供3～5人游戏的居多，推荐人数是4人，也有2～4人的游戏，不过其中有相当数量属于2人可玩，但较难体验全部游戏乐趣的那种。从整个桌游领域来讲，纯粹的2人对战游戏占一定的比例，但由于和目前聚会游戏占主流的大趋势不符，所以近期内可玩的新品并不多。反过来我们再看，虽然聚会游戏占主流，但实际上供6人及以上玩家同时游戏的好桌游，恐怕比2人对战的更少。对玩家来说，希望有越来越多的2人对战游戏及6人以上游戏出现，有志于桌游设计的朋友们，也可以考虑在这两条上多下些功夫，至少产品的关注度会更高些。

LCG（Living Card Game，成长式卡牌游戏）目前虽然走红，但游戏机制的特点（比如长期买新牌包的投入）决定了普通玩家不会同时玩多款LCG，这也势必造成顶尖的几款LCG（战锤、冰火还有本次介绍的星战等等）为了玩家群而“血腥”拼杀。对于开发者而言，LCG或许比别的类型的桌游更容易看清楚盈利前景，但贸然扎堆于此是否明智值得商榷。

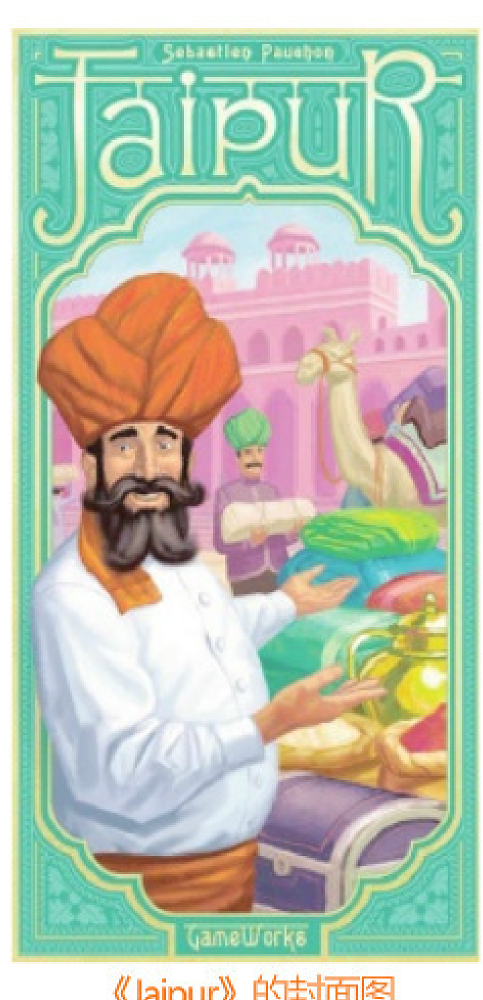
“热血超级杯”属于恶搞型的加入“战锤”元素的“橄榄球游戏”，欢乐度和可玩度都很高，休闲着玩可以，举办正式的比赛也没问题，确实是非常值得关注的好游戏。

本期的《桌游机制纵横谈》讲的是“玩家在游戏过程中出局”（Player Elimination），这是目前有一定争议的机制，因为会有玩家在游戏过程中被淘汰而不能参与游戏的全程，这与当下流行的聚会游戏、欢乐游戏的理念有不相符之处。其实所谓玩家互动，那就是既有合作也有对抗，既然有对抗，有淘汰也理所当然，事实上绝大多数玩家都可以接受这一点，而桌游的发展历程也证明拥有大量使用此机制的好游戏存在，小编认为，游戏好不好玩最关键的因素在于机制，而不是会不会有玩家在游戏过程中被淘汰，所以争论是没有必要的，享受游戏的过程，就足够了。

本期的DNF卡牌文章，描述的是街霸与狂战士两个职业对战的实际过程，讲完了理论知识后，通过实战来巩固一下，相信能进一步加深玩家朋友们对这款新的集换式卡牌游戏的了解。

斋浦尔

●游戏名称：Jaipur ●中文名称：斋浦尔 ●游戏人数：2人
●设计者：S é bastien Pauchon ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2009年



《Jaipur》的封面图

这是2009年出版的一款两人游戏，已经推出了近4年，但在国内还没有多少玩家了解它，前一段时间某桌游论坛上经一位资深玩家介绍，然后开始流行了起来，这一方面说明游戏的确很有趣，另一方面也与最近缺乏好的两人游戏有关。

Jaipur是印度北部的一座古城，既是旅游胜地，也是贸易集散地，玩家在游戏中扮演城中的一名商人，要通过努力，来赢得“杰出印章”，从而显示自己的能力。

游戏配件由卡牌和圆片组成，卡牌中主要为货物牌，共6种货物，其中3种为低档货物（在出售时没有数量要求），另3种为高档货物（在出售时最少两张）。另有骆驼牌11张。其它圆片为记分片、货物奖励片和“杰出印章”片。

游戏开始前，拿出3张骆驼牌放在桌子中间，然后洗所有卡，再翻开两张，玩家每人抓5张牌，如果有骆驼牌，则放在自己面前，不拿在手里。游戏为回合制，玩家在回合内要进行二选一的行动，第一个行动是拿牌，玩家可以从中间的5张中拿一张，然后从牌堆补一张，玩家手牌上限是7张；玩家也可以换牌，即从中间拿几张，再从手里和骆驼牌中退回几张。第二个行动是出牌，玩家从手中出一种牌（除了骆驼），根据玩家出的张数，拿对应数量货物的记分片，如果玩家出了3张或以上，还可以得到对应的货物奖励片。游戏直到有3种货物的记分片被拿光，或者牌堆拿空为止，然后玩家计算得到的记分片和奖励片的分数，而这时谁的骆驼牌多，谁还可以额外加5分。分数多的玩家可以得到一个“杰出印章”圆片，之后开始新的一局，当有玩家拥有了两个“杰出印章”时，他获得胜利。

游戏的规则十分简单，从机制上看属于手牌管理和成套收集。骆驼牌在游戏中起到了调节游戏节奏和给对手制造麻烦的作用，让游戏有更多的互动和思考，使游戏充满乐趣。



《Jaipur》对战场景示意图

星球大战卡牌游戏

●游戏名称：Star Wars: The Card Game ●中文名称：星球大战卡牌游戏 ●游戏人数：2人
●设计者：Eric M. Lang ●出版公司：Fantasy Flight Games ●出版时间：2012年



《星球大战卡牌游戏》的封面

提起Star Wars，我们最先想到的肯定是那个经典的系列电影《星球大战》，从1977年第一部上映开始，为我们打开了“星球大战”世界的大门，是科幻电影和题材的最经典作品。除了电影以外，相关的文章、人物故事层出不穷，据说现有的星战数据，正常人花一生的时间都看不完。如今，美国FFG公司的《星球大战卡牌游戏》终于出版了，这款游戏经卢卡斯公司授权，在此前1年就开始筹划，从最初计划的合作题材，变成了现在的对抗题材，但无论玩法如何，对于星战迷来说也许并不重要。

不过我们还是讲讲这游戏是怎么玩的吧。首先，星战卡牌是LCG产品，同“战锤”和“冰火”卡牌一样，需要玩家自己组牌。出版方会不断出新的牌包，玩家买到新的牌包后，就可以尝试组出更强大的卡牌组。

星战卡牌的回合流程比较严谨，第一阶段是均衡阶段，当是光明玩家回合时，如果均衡指示物在光明一方，则光明玩家可以对黑暗玩家的一个目标造成一点伤害，如果均衡指示物在黑暗一方，并且是黑暗方的回合，则黑暗方的死星指示物加一。第二阶段是重置，在上个回合使用过的目标或人物卡牌上都会放置耗尽标志代表使用过，而重置的意思就是将每张牌上的耗尽标志减一，如果耗尽标志没有了，则他们可以在这个回合再次使用。第三阶段是抓牌，玩家在这个阶段首先可以弃一张手牌，然后将手牌数量补到6张，如果手牌本来就超过6张，则玩家必须弃到只剩6张才行。第四个阶段是部署，玩家可以从手中打出人物牌、地区牌、事件牌等等，卡牌的左上角有需要的费用数字。第五阶段是冲突阶段，当前回合的玩家可以攻击对手的目的牌，从而加快赢得游戏的速度。攻击分成几个步骤，首先是指定攻击的目的牌，然后宣布攻击部队，宣布防御部队，然后进行边缘争夺。边缘争夺是星战卡牌的一个特色，玩家轮流从手中面朝下打出手牌，直到双方都不出牌，然后翻开这些卡，这些卡我们只参考卡牌左上方的原力数量，看谁出的多，多的一方在边缘争夺中获胜。在边缘争夺中获胜有两个好处：1.可以先选择人物进行攻击，2.人物能力中的白色能力可以使用。一场争夺结束后，玩家依然可以宣攻其他目的牌，直到玩家放弃，或者3个目的牌都已经进行过争夺。第六个阶段是原力，双方玩家都有3张原力卡，玩家可以将原力卡放到未耗尽的人物下面，用来表示这个人物将会去参与原力的较量，然后计算双方的原力点数，谁的多谁获胜，获胜一方可以将第一回合用的那个片翻到自己方的一面，从而为下回合增加经验和收集。

游戏中的人物战很有趣，首先，人物的技能分成3个类别：普通伤害、战术、光线伤害，当人物进行战斗时，普通伤害可以分配到对方的人物上，分配到一定数量后人物就会死亡；战术是给对方的人物分配耗尽标志，这个标志分配后，对方的人物就不能攻击了；光线伤害是用来放到目的卡上的。

从整体来看，本游戏是一款中规中矩的卡牌游戏，流程严谨，规则细致，互动强，对抗直接，再加上精美的画风，处处显示了FFG的制作实力。游戏在细节方面也有颇具特色之处，比如补牌，以及成Set组牌的规则。所谓的Set是指一张目的牌和5张其他牌组成的一组牌，在本游戏中，玩家组牌不是以牌为基础单位，而是要以Set为基础单位，一个牌组要由至少10个Set组成，所以玩家在组牌时，要考虑的是什么样的Set，而不是什么样的单卡。Set的组牌规则公布后，很多玩家认为它弊多利少，限制了组牌的乐趣。个人认为现在下结论还为时尚早，要等卡牌库丰富了以后，才能显露出这种方式的特色和优劣。P







1-2.“星战卡牌游戏”需要一个卡牌数量巨大的牌库　3.“星战”的人气，对于推广星战卡牌游戏，会起到很大作用

热血超级杯美式足球经理

●游戏名称：Blood Bowl ●中文名称：热血超级杯美式足球经理 ●游戏人数：2～4人
●设计者：Jason Little ●出版公司：Fantasy Flight Games等 ●出版时间：2011年



1.《热血超级杯美式足球经理》封面

"战锤"世界的橄榄球比赛

热血超级杯，这是一款橄榄球比赛题材的桌游，虽然没有刻意地在游戏中引入橄榄球的规则，但我们一听到游戏的名字、一看到游戏的包装盒和各类配件，就会立即把它和橄榄球联系起来，当然，这正是游戏设计者要达到的效果。

游戏的另一亮点就是比赛的参赛队伍，它套用了“战锤”世界的种族设定，6支队伍分别是瑞克兰劫掠者队（人类）、斯卡文鼠疫冲锋队（鼠人）、格伦治怒火队（矮人）、格治德凿眼队（兽人）、亚瑟罗伦复仇者队（木精灵）、混沌全明星队（恶魔）。这个设定会让战锤爱好者感到非常亲切，即使是对战锤了解不多的玩家，也会觉得新奇，进而被游戏所吸引。

如果你认为游戏只是拿“战锤”背景做噱头，用来吸引玩家，你就大错特错了。这6支球队（6个种族）都特点鲜明，获胜的思路都不大一样。游戏的胜利目标是赢得更多球迷的心，而并非是在什么什么比赛中获胜或者达到什么样的胜率之类，这个设定的妙处我们后文中会仔细说明。

用最擅长的方式赢得比赛

《热血超级杯》的主体机制包括了套牌构建、卡牌驱动、手牌管理等等很多内容，在现今算是比较热门用得比较多的机制。所谓“戏法人人会变巧妙各有不同”，下面先看看这款游戏的基本情况吧。

游戏中大大小小的卡牌有226张之多，其中168张较大的卡牌主要是与球员和赛事相关，有72张普通球员卡（每队12张，都是相对比较弱的球员）、OWA和CWC明星球员卡各25张（6支球队也是分阵营的，人类、矮人、木精灵为一方，鼠人、兽人、恶魔为另一方）、32张焦点赛事卡和14张《长钉！》杂志卡。较小的58张卡牌包括28张雇员升级卡和30张球队升级卡。除此之外，还有球队标记、作弊标记、先手标记等等，不再赘述。

游戏开始时，不论你选哪支队伍，都只能用初始球员，在比赛过程中通过雇佣明星球员、升级球队设施及雇员。如果你玩过“足球经理”这样的游戏，此类流程自然是心知肚明，电脑游戏也好，桌游也好，本就有很多相通相似之处。

玩家选择球队时可自行选择自己喜欢的，或者大家一起暗抽，只要选择方式所有玩家均无异议即可。人类队特点不算鲜明，比较平均或者说比较平庸（好像各种游戏中涉及到人类的种族天赋时大致都是如此设定的），当然这也意味着人类队的战术可以更多样。木精灵队擅长长传，同时拥有作弊技能的球员较少，相对而言发挥比较稳定，无法体验作弊侥幸成功而带来的惊喜，也无需承受作弊失败后面临的严惩。矮人队的特点在于强壮，虽然速度方面没什么优势，但对手的球员杀伤战术什么的也不易奏效。鼠人队因为身材方面的原因，速度优势明显，鼠人的战术总是围绕着速度来做文章，当然，还有作弊。兽人队强壮有力，他们的战术就是“擒抱擒抱再擒抱”，打趴下所有对手的话，胜利自然不是问题。恶魔队也会如兽人队一样，无情地对对手进行人身攻击，不过他们更擅长的是作弊并以靠作弊赢得比赛为荣。

《热血超级杯》中的比赛分为两种，一种是焦点赛事，一种是锦标赛。焦点赛事出现在每周的“本周焦点时刻”中，通过翻焦点赛事卡决定，锦标赛出现在《长钉！》杂志卡中。焦点赛事和锦标赛的参与机制和奖励机制都不相同，焦点赛事只允许最多两名玩家参与，如果一场比赛已经有两名玩家参与，其他玩家就不能参加了。焦点赛事结算时，每位参与的玩家都会获得对应的奖励，获胜的玩家还会另外获得胜者奖励。锦标赛不限制参与玩家的数量，有冠军奖励和亚军奖励，其他玩家只有“安慰奖”了。

奖励也分很多种，包括获得球迷（游戏可是算最终球迷数来定输赢的呀）、获得明星球员、获得球队升级卡、获得



2.本游戏已经有正式中文版本








3.游戏配件之记分牌
4.游戏配件之橄榄球标志
5.游戏配件之球队标志
6.游戏配件之擒抱骰子
7.游戏配件之起始玩家金币标志

雇员升级卡。后三项奖励会提升玩家球队的综合能力，而每场比赛的奖励各不相同，玩家必须根据自己的需要，有选择性地选择比赛参加，这就是比赛策略。

归根结底，要想在比赛中获胜，还得靠球员们在场上拼杀。球员的球技一共有4种——作弊、疾跑、传球、擒抱。作弊是强制运用的球技，当拥有作弊球技的球员上场后，每有一个作弊符号（有些球员有多个作弊符号，可多次作弊），就会获得一个作弊标记，这些作弊标记正面朝下放在球员卡上，比赛结束后的积分阶段才能翻看，球员可能因为作弊获得能力值的加成，也可能因为作弊赢得球迷的支持，当然也可能是被裁判判罚出场，这个全凭运气。疾跑、传球、擒抱可以选择性使用，这里要特别说一下的是擒抱，球员有稳步、倒地、受伤共3种状态。稳步就是正常状态球员，在稳步状态下的能力值为球员卡左上角显示之能力值，稳步状态的球员被对方成功擒抱后变成倒地状态，其球员卡横置，其能力值变成球员卡左下角显示之能力值，处在倒地状态下的球员被对方成功擒抱后变成受伤状态，只能下场休息。由此我们可以看出擒抱是杀伤对手的重要手段，但擒抱并非总会成功，擒抱有可能被闪避（这样对双方都无实质影响），也有可能失手（没擒抱到对方而自己变成倒地状态）。擒抱是否成功由掷擒抱骰子决定，这个擒抱骰子和擒抱是否成功的判定规则，设计得都比较严谨，很大程度上避免了运气成分的作用。

除此之外，球员还会有许多稀奇古怪的特殊能力，明星球员的特殊能力会更厉害一些。熟知自己球员的能力，是获胜的一大关键。前文说到的6支球队各具特色，自然是和“战锤”中各种族的设定相契合的，但更主要的是由这些球队球员球技和特殊能力设定的倾向性决定的（比如兽人队有擒抱球技的特别多）。用自身最擅长的方式赢得比赛，使这个游戏的可玩性和可研究性大为增加，也是玩家们沉迷于这个游戏的最重要原因。

赢得比赛并不是全部

前文已经说过，游戏的胜利目标是赢得更多球迷的心，赢得某场焦点赛事或者锦标赛可以获得球迷的支持，但这不是唯一途径。在比赛中成功作弊，也有可能获得球迷的支持，某些球员的特使技能也会使支持本队的球迷增加。记住，最后结算时拥有球迷数最多的玩家才是最终的胜利者。

当然，比赛获胜也很重要，同时游戏本身是多轮制的，短期内的胜利和球队的长远发展同样要重视。初期即使成绩不好，但如果你能够得到较多的明星球员或者各种升级卡，后面的比赛就会轻松不少。

为了游戏的胜利，还有很多因素要考虑，比如先后手的因素。先手玩家在选择比赛方面有优势（选择比赛也就意味着可以选择努力去获得更中意的获胜奖励），后手玩家获得的是选择对手的权力，自己的球队针对哪个对手会有些优势之类的要仔细考虑。

从《热血超级杯》到体育类桌游

橄榄球在很多国家和地区很受欢迎，足球更是全球最受欢迎的体育项目（估计连“之一”都不用加），但到桌游领域，你会发现相关题材的作品数量不多，精品则更是少有。之前本栏目也做过足球类桌游的回顾，介绍了多款产品，有些作品还算有一定的创意在其中，但是普遍挖掘不深，整体上欢乐度也不够，没有那种让人眼前一亮的。

说到底，如果我们要做的是“比赛的拟真移植”，这种激烈的对抗性体育项目似乎与平稳地围坐在桌前的游戏方式有些格格不入，比赛场上的瞬息万变及比赛规则本身的复杂细碎都很难在桌游中体现出来。

但实际上我们不需要完全意义上的拟真，否则就直接去踢足球（打橄榄球）就是了，何必要围坐在桌前呢？我们只需要把相应体育运动的框架拿过来，把这项运动的主要特点和看点表现出来，再添入相关的辅助设定（用来提升欢乐度和可重复游戏度的），这样就成了。

《热血超级杯》在这方面的表现相当不错，很多创意都值得设计足球类桌游时借鉴。虽然在游戏中甚至算不上是引入了橄榄球规则，但让“战锤”中的6个种族组队，在球场上拼杀（真正是拼杀），真的是很有喜感。所以，玩家们其实并不怎么在意体育类桌游是不是拟真，只要有那么一点点像，有那么一点点关联，而游戏本身又有相当的可玩度和乐趣，就足够了。P



8.中间横置的是焦点赛事卡，两边的则是各个球队参与比赛的球员。右上是作弊标志，对于某些球队而言，作弊之成功率极大地影响了胜率

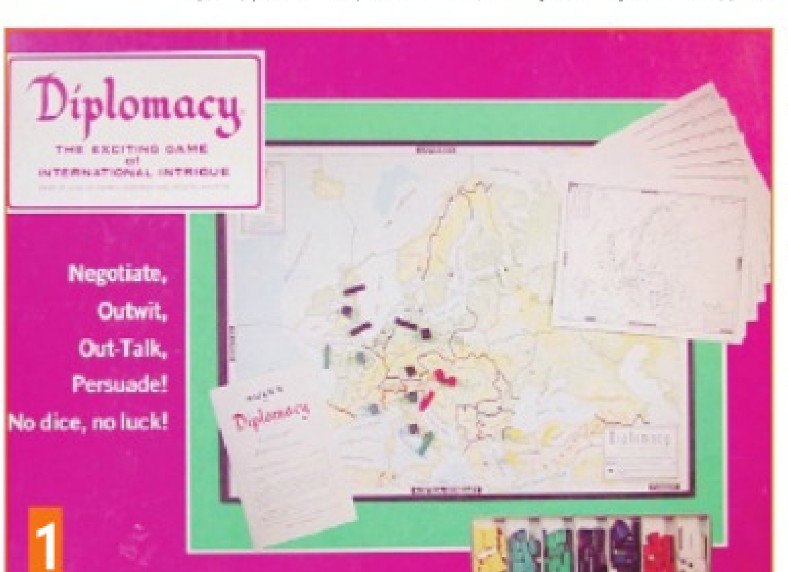
桌游机制纵横谈/18

■北京 君子不器

机制十八、玩家在游戏过程中出局（Player Elimination）

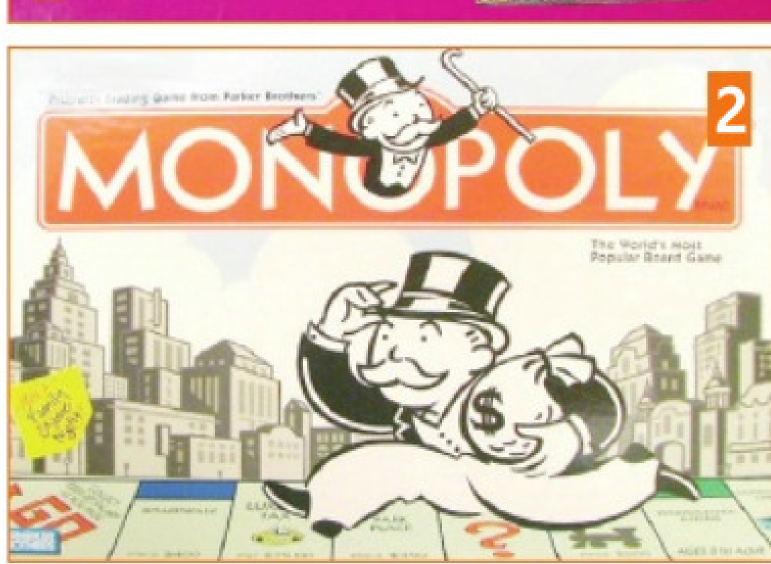
在某款桌游游戏过程中，玩家会被从游戏中去除（淘汰），而没有被淘汰的玩家继续进行游戏，这种游戏就被认为包含了“玩家在游戏过程中出局”的机制。典型的例子如《外交》（Diplomacy）或《大战役》（Risk），玩家在游戏中会被消灭；或者《大富翁》（Monopoly），玩家会因为破产而被淘汰出游戏。

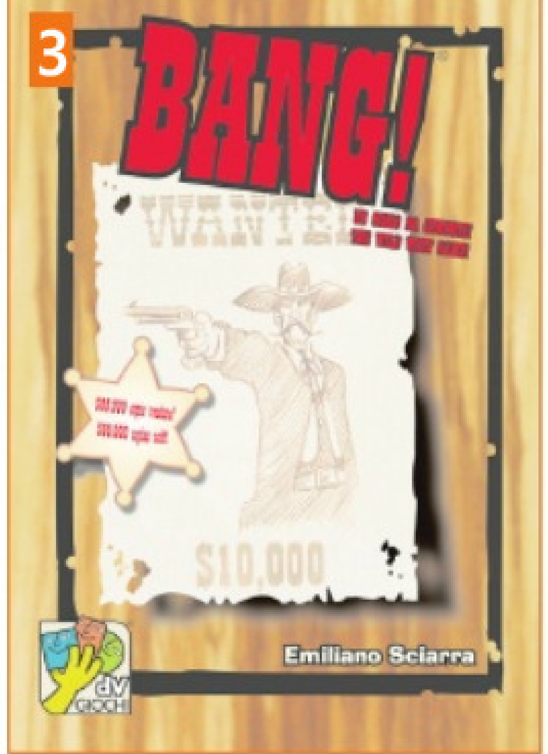
这个机制是最近才正式加入到机制分类中的，而我们通常认为使用这种机制的游戏属于“美式游戏”。美式游戏大致有以下特点：1.玩家在游戏中会出局；2.玩家间存在激烈对抗；3.玩家间没有合作关系；4.题材普遍适合成年人；5.多数含有暴力或恐怖成分；6.玩家起始状态不一样；7.包含较大运气成分。以上几点中，有些划入机制范畴，比如第三点、第七点。有些则属于游戏题材或游戏体验，比如第四点、第五点。之所以最近将“玩家在游戏过程中出局”明确为一种机制分类，我觉得很有可能跟德式游戏成为主流和大趋势有直接的关系。那么，我们具体分析一下这个机制，来看看玩家会在什么情况下出局，又有哪些游戏会让玩家出局。





1.《Diplomacy》游戏封面图
2.《大富翁》（Monopoly）
3.《Bang！》封面图
4.《Risk》对战示意图
5.《冰与火之歌》封面图
6.《Attack！》封面图











玩家被消灭

图在战争模拟游戏中，虽然两人对战占了相当大的比重，多方混战的相对较少，但有一些描写全面战争局势的游戏，多半都是多人游戏。在这种多人游戏中，如果某一位玩家控制的地区或者首都被其他玩家完全占领了，那么这个玩家就被消灭了，他将提前退出游戏，而游戏会继续在剩余的玩家中进行，直到有人达到胜利目标为止。

最经典的美式游戏《大战役》就是这样的一种玩法，游戏的原始版是一张世界地图，分成了几大洲和若干个地区，玩家在游戏开始的时候可以将一定数量的兵布置到各个地区，然后开始互相攻击，游戏是轮流回合制，玩家在自己的回合首先可以征兵，征兵的数量根据已经控制的地区数量获得，计算方法是控制的地区数量除以3的整数结果，余数不要。然后玩家可以将这些兵任意分配到自己的地区中。之后，玩家可以进攻邻近的敌方地区，进攻的战斗方式很有趣，首先，玩家必须至少保留一支部队在进攻的区域，然后，每次战斗最多只能有3支部队参与，而被进攻的区域无论有多少兵，每次战斗都只能派2支部队防御。双方根据参战的部队数量同时投掷相应数量的六面骰子。骰子按双方的大小顺序比，先比各自最大的骰子，小的一方死一个兵，再比第二大的，之后，幸存的兵可以参加第二次战斗，直到进攻方改变进攻地区，或者防御方没有兵为止。玩家可以在自己的回合发起任意数量的进攻，之后玩家可以调整各个地区的部署，然后换下一位玩家。如果某个玩家的所有地区都被其他玩家占领了，则这位玩家退出游戏，游戏会在一位玩家占据了所有地区时结束，这位玩家获胜，但这种统一结束的方式有时时间过长，所以往往选择一种较快的结束方式，比如占领了一定数量的地区、占领了几个洲等等，使先离开游戏的玩家不用等太长时间。与之类似的游戏还是有一些的，比如《冰与火之歌版图版》，之前说的《外交》，二战背景的《Attack！》等等。

玩家被杀死

玩家在游戏中扮演一个人，而并非一个国家或家族，通过互相攻击，玩家可能会被“干掉”，因而退出游戏。这类游戏首先让我们想到是《三国杀》，没错，《三国杀》继承了《Bang！》的这种特色。《Bang！》是一款西部背景的游戏，玩家在游戏中是一个西部牛仔，有一个身份，可能是警

长、副警长、歹徒、叛徒，然后根据身份去杀死其他玩家，这4种身份是互相为目标的，玩家使用游戏中的卡牌进行攻击，其中Bang就代表开枪，Miss代表躲闪，另外还有一些符合西部背景的牌，比如杂货店可以抓2张牌，酒桶可以档子弹等等，每个玩家都会有3～4滴血，如果别人对你使用Bang，而你没有Miss时，你就会失去一滴血，如果某个玩家没有血了，那么他将退出游戏，直到游戏中有一方人获得胜利，游戏才能重新开始。

《Bang！》是风靡世界的聚会游戏，它是美式游戏的典范，与《卡坦岛》代表德式游戏一样，在游戏界有着非常重要的代表性和地位。与之类似的游戏还有《明抢你钱》，这是一款以劫匪分钱为背景的游戏，游戏中玩家要用枪指向别人，通过言语劝说玩家，或者让其他玩家中枪出局，从而赢得最多的钱来获胜。还有一款有趣的游戏叫《Mag·Blast》，游戏中玩家不是一个人，而是一艘飞船，在游戏中可以建造新的飞船保护母舰，然后用飞船攻击对手的飞船，飞船种类很丰富，战列舰、航母、驱逐舰等等。如果某位玩家的母舰受到10点伤害，这位玩家就出局了，游戏的有趣之处在于，玩家在攻击时，要根据不同武器发出相应的声音才算命中，给游戏增加了几分童趣。

玩家失去所有的钱或破产

这种情况一般出现于经济题材的游戏中，以玩家失去所有资金或破产作为出局的条件。这一条件的达成并不容易，因为在很多以经济题材为背景的游戏中，所强调的并非玩家如何失去钱，而是强调玩家如何挣钱。玩家在游戏中所体验的是自己的资金如何快速的增长，虽然玩家之间会有相互抑制和干扰。

以目前德式游戏的趋势和构架来说，玩家间虽然是竞争关系，但目标并不是打垮对手，而是要比对手发展得更好、更强。所以我们如今已较少看到这类让玩家失去资金或破产的游戏的出版。但是，近代桌游鼻祖、具有划时代意义的桌游《大富翁》，正是一款这样的游戏。这不禁让我们思索，是怎样的背景和环境，才能创造出《大富翁》这样的游戏，它为什么能一直流行到现在，从未被人们遗忘，一直是桌上的常客？

《大富翁》是美国人Charles Darrow于1933年发明的，他基于Elizabeth J. Magie创造的游戏《Landlord's Game》，进行了更贴近美国生活的处理，并于1935年注册了版权，虽然Magie创造了游戏的主体，但不久后他就对这个游戏失去了兴趣，是Charles Darrow将这个游戏出版，并推广到全世界。

《大富翁》的规则想必大家都应该有所了解，玩家扔骰子移动，走到各种地方，并可以买下来，之后其他玩家走到后，就需要交地租，玩家每沿图板走一圈，就可以领一次工资，收集同颜色地区后还可以盖旅馆、提高租金。游戏中如果某位玩家因需要交地租而没钱时，则他可以出售地产，如果地产也都没了，那么他就将破产，退出游戏，其他玩家继续，直到有一位玩家打败其他所有玩家而获得游戏的胜利。

一般情况下这种模式会导致游戏时间过长，所以也有很多变体玩法，比如当有一位玩家破产后，其他玩家统计自己的财产，最多的人直接获胜。

《大富翁》于上个世纪70年代进入中国，很多80后都玩过这个游戏，它成为很多人对童年的美好回忆之一，在那个年代是那么的特殊和与众不同。机会与命运，监狱与工资，简单又有趣。虽然今天的桌游玩家可能不推崇这样的游戏，但童年的回忆，一辈一辈的传承，使这款游戏可以一直发展，一直存在于人们的心中。

在德式游戏逐渐成为主流的情况下，近年来类似的游戏倒不是很多，在2002年出版的《Burn Rate》中，玩家经营一家IT公司，有一定的起始资金，要雇佣各个部门的员工，然后完成好的项目来维持员工的支出，而其他玩家则会给你坏的项目，让你背负更多的支出，从而导致玩家破产，这个与现实结合得非常贴切的游戏，在当年非常受欢迎，很多相关从业人士深有感触，游戏所表现的如同现实一样令人兴奋。

总结

在德式游戏作为一种趋势的大环境下，玩家在游戏中出局在人们眼中是一种不友善、不理想的规则，因为游戏本来就是为了让大家聚在一起娱乐的，如果有人过早离开游戏，那么他作为旁观者，自然就无法再体会游戏所带来的乐趣。

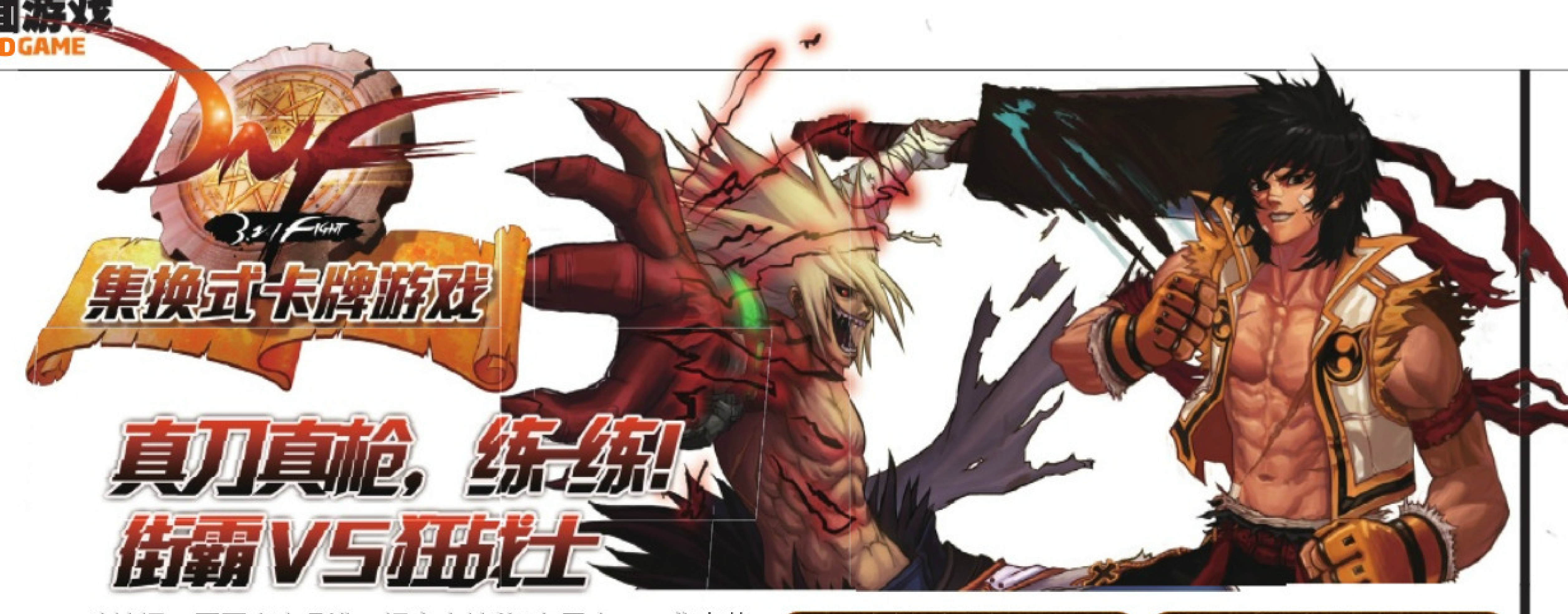
但我们也发现，很多传统的聚会游戏并不会遵循这种道理，玩家的出局往往是游戏中的乐趣之一，比如普遍的杀人游戏还有《狼人杀》，以及最近开始流行的《捉鬼》，都会包含玩家出局的情况， 甚至有些玩家会在游戏一开始就出局，根本没有体验游戏。但这种情况并没有过多地引起玩家整体对游戏的反感，而是顺着游戏的规则，体验规则内所带来的乐趣。这种现象表明，游戏的乐趣所在，往往集中在它所能带来的东西，而不是它缺失的东西，杀人游戏的乐趣在于谎言和推理，而不在于平衡与博弈，而德式游戏正好相反。所以，游戏机制的出现和定义，并非设计者一意孤行，凭空捏造，某种机制可以给玩家带来相应的体验和乐趣，才会有它的存在价值。一般认为，美式游戏更趋近于大众，而德式游戏则相对高端，随着桌游的发展，也许这种定义也会逐渐模糊，而玩家们只会根据场合来选择适当的游戏。P

7.《Mag·Blast》，一款飞船题材游戏
8.《明抢你钱》封面图
9.《Burn Rate》，颇受IT从业玩家追捧的游戏









斗技场，周围人声鼎沸！场中央站着2名勇士——裴吉莫林（街霸）与杰理·沃尔（狂战士）。对决马上开始……

在上期中，我们已经介绍过了这2名勇士，分析了他们各自套牌的大致构成以及克敌制胜之关键所在。裴吉莫林为街霸，特色技能是投毒，在卡牌游戏中的效果为在对方已中毒的情况下己方攻击伤害翻倍。杰理·沃尔为狂战士，特色为自残和加速，一旦其将速度加至极限，便立于不败之地。

通过前几期的介绍我们已经了解了DNF集换式卡牌的基础玩法，这里就不重复了。现在，我们要通过一场真正的战斗，让大家能对上期所讲之内容有更直观且更深刻的理解。

第一局

第一回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌“分身”（1速，6攻，霸体8～9，本回合你的其他攻击牌获得攻击力+2）。

杰理·沃尔使用攻击牌“十字斩”（9速，1攻，若本回合为本局游戏的第一个回合，则本牌获得攻击力+10）。

一般情况下，速度快的赢得比拼，但由于“分身”有“霸体8－9”的特殊能力，所以裴吉莫林赢得比拼。由于有“分身”的能力，之后的所有攻击牌都+2攻。裴吉莫林依次打出连击牌（连击要求打出的牌速度值依次上升）：致命毒液（4速，2攻，投毒，投毒）、天罗地网（6速，3攻，若你的对手已被投毒，则抓3张牌）、挑衅（7速，3攻，连击限定：若任一对手已被投毒，则你打出的下一张任意速度的连击牌变为速度8）、毒影针（2速，7攻，霸体9，投毒）。





1-2.裴吉莫林套牌中的“分身”，似乎是专门为了对付“十字斩”而存在的





3-4.杰理沃尔套牌中“十字斩”的使用时机非常重要，游戏的第一回合使用，并不意味着第一张就打出它

这一回合的最终伤害结算为：分身6伤、致命毒液8伤、天罗地网5伤、挑衅5伤、毒影针18伤，共计42点伤害。

杰理·沃尔反击，由于是本局游戏的第一回合，十字斩造成共11点伤害。杰理·沃尔身上所受伤害大于25点，自身能力效果启动。

装备阶段

裴吉莫林装备护甲——正义守护胸甲（只要你没有觉醒，你的所有攻击牌就获得攻击力+2）。

第二回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌“擒月炎”（2速，6攻，霸体6～8）。杰理·沃尔使用攻击牌“殺魂封魔斬”（4速，4攻，你可以在你的勇士上放置3点伤害，若你如此做，则本牌造成双倍伤害）。

杰理·沃尔赢得比拼。依次打出连击牌：噬魂之手（6速，3攻，若你受到的伤害大于或等于25点，则本攻击牌造成双倍伤害）、暴走（8速，1攻，连击限定：你可以在你自己身上放置3点伤害，若你如此做，则你打出的下一张连击牌可以是任意速度，且该牌为你本回合打出的最后一张连击牌）、噬魂之手。

最终的伤害结算为：殺魂封魔斩8伤、噬魂之手6伤、暴走1伤、噬魂之手6伤，共计21点伤害。与第一回合伤害相加共计32点伤害。

裴吉莫林反击，由于正义胸甲的攻击加成，擒月炎造成8点伤害。与第一回合伤害相加，伤害已溢出（超出杰理·沃尔的生命值上限）。街霸获得本局比赛胜利！

局后总结：

由于狂战士有一张必须在第一回合使用才能发挥最大功效的“十字斩”，且一般玩家也都会直接打出，所以街霸使用分身去进行克制，并且将自身投毒的优势发挥至极致，在第一回合就将对手打至残血，从而奠定了整局比赛的基调。而第二回合，由于有正义胸甲的攻击加成，即使不考虑狂战士自残，也完全可以凭借擒月炎打出8点伤害，将狂战士一击毙命。况且擒月炎还拥有霸体6～8的能力，甚至有机会赢得比拼，所以在第二回合，街霸已经立于了不败之地。可以说第一局的整局比赛，街霸战术战略中完胜，完全压制了狂战士，使其优势完全没有发挥出来就束手就擒了！

第二局

第一回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌毒影针。杰理·沃尔使用攻击牌上挑（7速，2攻，你可以对每位玩家造成3点物理伤害）。

杰理·沃尔赢得比拼，发动“上挑能力”效果，并打出连击牌十字斩。最终的伤害结算为，上挑5伤、十字斩11伤，共计16点伤害。

裴吉莫林反击，由于输掉比拼，直接启动勇士自身能力（当你输掉比拼，本回合你的对手被投毒），毒影针造成14点伤害，加上狂战士自残的3点伤害，共计造成17点伤害。

第二回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌“猛毒之血”（7速，2攻，投毒）。杰理·沃尔使用攻击牌“殺魂封魔斩”。

裴吉莫林赢得比拼。依次打出连击牌：“前踢”（8速，1攻，连击限定：本回合你的下一张攻击牌获得攻击力+5）、狂暴擒月（9速，1攻，若你的对手已被投毒，则本攻击牌获得攻击力+3）。

最终的伤害结算为：猛毒之血2伤、前踢1伤、狂暴擒月9伤，共计12点伤害。与第一回合伤害相加共计29点伤害。

杰理·沃尔反击，在自己身上放置3点伤害，共计32点伤害，殺魂封魔斩造成8点伤害。与第一回合伤害相加共计24点伤害。

第三回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌“毒雷引爆”（8速，2攻，投毒）。杰理·沃尔使用攻击牌“嗜血”（7速，3攻，若任一玩家受到的伤害大于或等于25点，则你获得经验值+1）。

由于杰理·沃尔自身能力加成，双方速度打平，均不能获得连击权。随机决定优先权，裴吉莫林造成2点伤害，与之前相加共计34点；杰理·沃尔造成3点伤害，与之前相加共计27点伤害。

装备阶段

杰理·沃尔使用“正义守护腰带”（只要你没有觉醒，你的所有攻击牌就获得速度+2）、残杀者之剑（只要你受到的伤害大于或等于25点，你的所有攻击牌就获得攻击力+2）。

第四回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌“擒月炎”。杰理·沃尔使用攻击牌“噬魂之手”。

由于自身能力与正义腰带的速度加成，噬魂之手为9速，超过擒月炎的霸体速度段，杰理·沃尔赢得比拼。依次打出连击牌“嗜血”“血气之刃”（9速，1攻，若任一玩家具有大于或等于25点伤害，则本攻击牌获得攻击力+3）。由于残杀者之剑有攻击加成，最终伤害结算为：噬魂之手10伤、嗜血5伤、血气之刃6伤，共计21点伤害。与之前累积共计48点伤害。

裴吉莫林反击，擒月炎造成6伤，累积共计40点伤害。

装备阶段

杰理·沃尔使用“窒息的悲鸣项链”（你的所有攻击牌获得速度+2）；裴吉莫林使用“天帷巨兽之眼”（你的所有攻击牌获得攻击力+2）。

第五回合：

比拼阶段

裴吉莫林使用攻击牌“分身”；杰理·沃尔使用攻击牌“死亡抗拒”（5速，3攻，比拼限定：若本回合你的生命值将降至1或更低，则只能降至1）。

狂战士通过自身与装备的加成，已经可以将速度提升5点，死亡抗拒变为10速。纵然分身可以霸体8～9，但面对超越极限的速度，也只能徒呼奈何！死亡抗拒造成5点伤害，伤害已溢出，狂战士赢得本局胜利。

局后总结：

狂战士充分吸取第一局的教训，改变节奏，第一回合没有直接用“十字斩”比拼，而是利用连击牌使出“十字斩”。而街霸的毒影针也是极其犀利，其配合勇士自身能力，一张牌就可以输出14点的恐怖伤害。之后狂战士如履薄冰，坚持到上齐所需装备，将速度提至极限。最后的“死亡抗拒”极其强大，即使比拼没能获胜，其当回合也不会死亡，是真正的立于不败之地了！

综上两局游戏，我们看到，虽然街霸看上去占一点优势，但狂战士也有自己独特的取胜之匙。你问决胜局究竟鹿死谁手？还是你自己决定吧！拿起套牌，准备战斗……







5. “上挑”这张牌是对每位玩家都造成3点物理伤害，包括使用者自己
6-7.这两件装备一个加攻速一个加攻击力，怎样选择就看套牌的构建思路了

别人的爱情

■山东 风笑痴

简介：诺森德战事结束后，骑士中尉玛瑞斯放弃暴风城的官职，回到了阔别六年的故乡湖畔镇担任治安官。他原本想以一枚最高荣誉勋章迎娶心上人达希，哪知道心爱的姑娘早已嫁为他人妇，丈夫正是与自己一起长大的帕克。心灰意冷的他想起往事，似乎只是欣赏了一场别人的爱情故事……

当阳光将积聚在赤脊山上空的阴霾驱逐出境时，等待多时的微风终于绽放笑颜，从高高的山顶款款而来。止水湖上泛起微微涟漪，湖畔镇大桥上的两排蓝色旗帜柔柔摆动，如桥下的水草。不必说远眺橡树林那朦胧模糊的翠绿，也不必说大路两侧钻出地面的青青草芽，单单看来往行人脸上舒展的皱纹，便知道久违的春天又回来了，新的一年也以此为开端。对于湖畔镇的居民来说，虽然清贫寡淡的生活还将继续，虽然公告栏上还会贴出防范豺狼人攻击的通知，虽然还会不断听到关于北方兽人大军入侵的警示，但是，每个人的生活也自然充满了新的希望，每个人的心中必然充满了新的期盼。

对于玛瑞斯来说，这个春天更是他全新生活的开始。远征诺森德的大规模军事行动刚刚结束，胜利班师后，玛瑞斯出人意料地放弃了在暴风城防卫部队的官职，只带着骑士中尉的军衔回到了阔别六年的故乡，准备继续担任镇子的治安官。对他来说，这个安详宁静的湖边小镇对他的吸引，远远超过了暴风城的繁华喧嚣和名利纷争。他在这里出生，在这里长大，有最好的伙伴，也有自己最喜欢的人。如同六年前离家时许下的愿望一样，他希望战争结束之后，能够回家迎娶心爱的姑娘！而这也是支撑他在战场上奋勇拼杀的唯一信念。

“伙计，晨光麦酒！”

玛瑞斯刚走进旅店，便高声喊了一句。午后的时光最是慵懒，这样的时刻，坐在旅店靠窗的桌前，品味着温醇的晨光麦酒，看着湖面上默默垂钓的老人，听着隔壁叮叮当当的打铁声，整个人的神经完全放松了下来。窗外行人熙熙攘攘，无非是水果贩子、草药商们抑或肉贩在讨价还价，熟识的人互相打着招呼，询问着禾苗的长势、菜价的高低以及难以管教的孩子。这样的市井生活，才是自己在战场上朝思暮想得到的。

“治安官，您的酒！”伙计恭敬地将满满一杯酒放在了桌子上。“感谢您回到湖畔镇的当天就光顾这里！”伙计站在旁边搓着一双手，脸上挂着憨厚的笑。战斗英雄玛瑞斯返回故乡的消息早已被贴在镇子中心的布告栏上，小镇众人皆知，不算是什么秘密。

“听你这么说，我简直就是一个酒鬼！”玛瑞斯哈

哈大笑起来，“不过说实在的，我真是怀念这里的酒，当然，还有这里的……”

“啊，我明白您的意思了，治安官！”略有些窘迫的伙计好像得到了一丝什么暗示，自然不会放过这个将功赎罪的机会，飞速绕过几张桌椅，跑到吧台后面的厨房里去了。正当玛瑞斯百思不得其解时，只见小伙计端起一个盘子，又匆忙跑了过来。

“治安官，你瞧！这是今天早上湖里那老渔夫钓上来的银鳞鲑鱼！厨房刚做好！新鲜着呢！您尝尝看！”小伙计红光满面，眉飞色舞，手不停地在围裙上搓来搓去。

玛瑞斯有些哭笑不得，不过既然已经端上来了，那自己就将错就错，先享用了再说！何况那盘鱼升腾的香气早已将腹中馋虫勾起，“好的，谢谢你了，你先去忙吧，有事情我会找你的！”

午后的光阴随着杯中酒的减少而悄然流逝。旅店大厅里逐渐被各种酒和烟草的气息填满，辛辣而甜腻。众人欢声笑语洒落一地，四散在角角落落。窗外树木的影子越来越长，甚至一直延伸到了桥头站岗的哨兵身上。直到许多人家屋顶上的烟筒钻出袅袅炊烟时，玛瑞斯才意识到，自己已经在这里坐了整整一个下午。回乡之后，时间返老还童，从步履蹒跚的老者变成了步履如飞的年轻人，只一会儿的功夫，便将太阳赶到了西边。玛瑞斯微笑了一下，自己还确实喜欢这种生活，没有危机和杀戮，只有安详、宁静，沁人心脾。

“伙计，不知道酒钱涨了没有？”玛瑞斯走到吧台前面，从口袋里掏出一把银币放在伙计面前。

“治安官，就算涨了，您给的也足够来两回的了！”小伙计拿过账本看了一下，笑着对玛瑞斯说着，“那鱼是送您的，湖里的渔夫是我父亲，嘿嘿！”

“啊，实在是感谢！对了，看样子，你来这旅店做侍者时间不长吧？”玛瑞斯打了个酒嗝，四处看了一下，除了这个伙计，再没别的侍者了。

“也不短了，大约有三四年了！”小伙计皱起眉头算了一下，“您离开镇子的时候，我还在隔壁铁匠铺做学徒呢！可惜，我不是那块料，哎，你知道，我的性格不适合做一些……”

“对了，问你个事情。”玛瑞斯果断截住小伙计的话语，环顾了一下四周，发现没人注意他，便靠近小伙计的耳朵，压低了声音问：“你知道，这里以前有一个服务生。呃……我是说，你来这里之前曾经有那么一个服务生，呃，就是那个……”玛瑞斯似乎有些难为情，手一边在那比划着，一边含糊不清的描述着。

“达希姐姐？”伙计打断了玛瑞斯杂乱无章的描述，言简意赅地表达了治安官所要表达的意思。

“是的，对，应该是她，没错。”玛瑞斯脸突然变得发烫，开始语无伦次起来，“啊，那个，她现在不在这里了么？”

“早就不在了，好多年了！”小伙计看着面红耳赤的治安官觉得有些莫名其妙。大家都说英雄玛瑞斯是一个果断、干脆、勇猛的指挥官，身经百战，沉着冷静。而自己眼前的这位，明显与众人口中的那个英雄相去甚远，怎么像一个忸怩、内向，连话都说不清楚的小姑娘？

“抱歉，这些年，我实在没有办法得到关于她的消息！”玛瑞斯摊了摊手，在心里说了一句：但是她一直在我的心里，她永远是我的……

“哦，达希姐姐几年前跟帕克结婚了。”小伙计盯着玛瑞斯的眼睛直截了当地说道。“而且他们已经有了一个孩子，挺漂亮的小姑娘，还是个双眼皮！叫莉亚？哦，不对，好像叫艾莉？哦，我也忘记了！对了，帕克现在已经是湖畔镇的防卫队长了，也许以后您会跟他有更多的工作往来……”

玛瑞斯只能看着小伙计的嘴唇在飞快地翕动，却再也听不见他发出的每一个音节。确切地说，听完第一句话之后，他的脑袋就嗡的一下，苦心堆砌的好心情被巨炮轰了一下，坚固的防御工事顿时轰然崩塌，纷飞的碎屑铺天盖地地砸向自己。

小伙计还在兀自说着，玛瑞斯已经晃晃悠悠地走出了旅店，木然地挪动脚步，跟他打招呼的人们疑惑地看着这个没有任何反应的治安官，无不摇摇头走开。太阳还没落山，天却似乎有些阴暗，雨云也重新回到这里，落下的细细雨丝在钟楼的灯光下显得异常迷离，飘洒在止水湖面上，荡漾起点点涟漪。镇上的各个店铺开始打烊，关上窗户之后，亮起的黄色灯光更使得整个小镇宁静、安详。

玛瑞斯坐在橡树下，一片空白的脑海开始涨潮，湿润的眼角似乎将他看似坚硬的心彻底出卖。她居然结婚了？为什么啊？玛瑞斯双手抱头，好像是属于自己的玩具被别人抢走，属于自己的爱情归于别人。他抽泣了一下，自己也没有想到，外出征战六年，九死一生还是活了下来，本想回到故乡，迎娶自己最心爱的姑娘，没想到却是这个结局？时光的河入海流，故人终于分头走，多年的等待，竟是这个结局？玛瑞斯骂了一句什么，将头靠在了树干上，后脑勺传来的剧痛并没有阻止泪水地悄然滑落。心爱的姑娘啊，你终于离开了我，终于找到了自己的归宿。可是，时至今日，你还没有明白我的情意么？你知道我一直在想念你么？你知道我放弃用生命换来的一切，回到故乡的目的是什么？流逝的岁月重又浮现在脑海中，那一幕幕生动的景象一次又一次让自己心酸、心痛。

“玛瑞斯，你有时间么，能帮我一个小忙么？”笑容满面的达希站在桌子前，充满期待地望着玛瑞斯。

“当然有。”玛瑞斯腾地一下站起身，现在回想起来，那时候的心跳速度，足以跟一口气喝下半瓶矮人烈酒相媲美。“非常乐意为您效劳！”他脸上写满的期待远超过达希。

“这个给你！”达希风一样转回吧台，拿出一个精致的饭盒，面含笑意，向自己递过来。

这是……她亲手为我做的饭？



虽然我已经酒足饭饱，但是对于这一份情意，我自然会欣然接受！

激动的心还没有停歇，玛瑞斯刚想趁着酒劲对心爱的姑娘表白，可是还没有开口，姑娘的一句话无情地浇灭了他心头燃起的爱情火花。

“帮我把这午饭送给帕克吧！这个只知巡逻不知饥渴的笨蛋，也许只有把勺子放到他嘴边，他才知道吃饭！饭菜虽已经凉了，但好歹还能充饥！本来我自己想去送，可是这里又走不开，所以只好麻烦你了！”达希微笑的脸上腾起一朵红云，煞是好看。而对于玛瑞斯来说，这笑容完全是一种无情地嘲弄。

“好的，我保证送到！”玛瑞斯说这话的语调如同受了天大委屈的孩子，悻悻地接过饭盒，转身离开。而达希眼中那羞涩的神情更是深深刺痛了他。走在前往三角路口的路上，他真想把手里的饭菜扔掉，宁愿让可恶的豺狼人或者兽人吃掉，他也不愿意送到那可恶的帕克手里！

不过，他还是准时来到了三角路口。当看见帕克正在热心地帮过往的行人指路时，他暂时收敛了内心的所有不快，换上一副微笑的脸孔朝帕克走过去。

“帕克，休息一会吧，这是达希亲手给你做的！”玛瑞斯特意强调了“亲手”二字，话语中充满的嫉妒和羡慕似乎可以重新将这饭菜煮熟。

“啊，她真是个好姑娘！”帕克毫不客气地接过饭盒，嘴里不住地啧啧称赞一番，便不再理玛瑞斯，径直走向树荫里，大嚼起来。

玛瑞斯自觉无趣，便不再言语，准备转身离开。

“治安官！有个事情想请你帮个忙！”帕克赶紧走上前来，揽住玛瑞斯的肩膀轻声说了一句。

“说吧，要我帮什么忙？”玛瑞斯抑制住内心的不满，强作笑颜地问到。

“呵呵，麻烦你到镇子上的草药师玛蒂那里，要一束水仙花，替我送给达希姑娘吧！嘿嘿，不过，你可千万不要说是我送给他的！”帕克有些不好意思地低下了头。

玛瑞斯腹内怨气升腾，给你送饭，又替你送花，成了你们的邮递员了！不过，想归想，看在圣光的份上，他还是给了帕克一张笑脸，“好的，安心巡逻吧，我会替你送到的！”

走在回去的路上，玛瑞斯满心郁闷，难道，达希已经喜欢上帕克这个傻子一样整天来回巡逻的哨兵了？难道她对自己的殷勤和情意视而不见么？那自己岂不是已经没有机会了？玛瑞斯一边走一边晃荡着手里的饭盒，双脚也不停地踢着一块倒霉的石子儿，心似打结的绳子，怎么解也解不开。

“是什么风把你给吹来了？”玛蒂的话打断了玛瑞斯的胡思乱想，他怔了一下，才想起此行的目的。

“我想要一束花，水仙花！”

“嗯？你想要花？难道你这么快就已经找到了心上人了么？哦，我知道我不应该多问，但真的很高兴看见有人坠入爱河……特别是在这样的危难时刻，更显得难能可贵！来，给你两束——其中一束你随便送给谁，另外一束，是我送给你的！”玛蒂的脸上泛起一丝不易察觉的难过，不过，就算是明显的表现出来，依旧沉浸在悲痛中的玛瑞斯也不会发现。

玛瑞斯接过两束花，脑袋里依旧是达希脸上的红晕和帕克恬不知耻的笑颜，对于玛蒂向自己投射过来的暧昧目光丝毫没有注意，他甚至忘记了跟玛蒂打声招呼，便转身离去，只剩下怅然若失的玛蒂黯然神伤。

“达希，这是给你的！”玛瑞斯酸溜溜地说道，把两束花一股脑的塞给了达希。他不愿意提及帕克，实在是不愿意，他凭什么给达希送花？

“啊，玛瑞斯，我真希望你能告诉我，这是谁送给我的！”达希看见水仙花异常地欣喜，立即将花束放在胸

口，凑上去不停地闻着香气。

“呃，我也不知道，或许，我也想送你一束花，只不过，有人捷足先登过了，这让我……”

“我知道是谁了！啊，真是感谢圣光，他居然送我花了！”达希丝毫没有在意玛瑞斯闪着泪花的眼睛，只是自顾自的沉浸在幸福的幻想中，那羞红的脸庞与玛瑞斯的黑脸相映成趣。

记忆之河在这里突然断流，只剩下空空荡荡的河床，布满了犬牙交错的石头和干枯的水草，如堆积满地的森森白骨荒凉而令人窒息。玛瑞斯猛地站起身，飞起一脚踹断了一小股树枝，握在手里愤怒地抽打着周围的空气，似一头丢掉猎物的狮子，怒不可遏却无可奈何。他们两个结婚了？真的结婚了！那我算什么？玛瑞斯像个无知顽童，不停地绕树转圈，雨水落在他身上，渐渐湿透了铠甲下面的贴身衣服，而他却浑然不觉，依旧满腹委屈。似乎此时没有任何一种方式可以排解他内心的愤懑和怨恨，没有任何一种语言可以描绘他此刻绝望而悲伤的情绪。

“治安官，你怎么会在这里？”

玛瑞斯扭头一看，是草药店的玛蒂，她面如脂玉，长发垂肩，撑着一把油纸伞语笑嫣然地盯着自己。不知道什么时候，她也走到这里来了，也许自己的窘相已经被她亲眼目睹。

“你不也来了么。”玛瑞斯没好气的回了一句，随手丢掉了手中的树枝。说完立刻就后悔了，说这句话的语气完全是一个赌气的孩子，而不像一个治安官。

“我是恰好路过，治安官先生。”玛蒂依旧微笑，似乎对玛瑞斯的话毫不在意。“我今天早上才得知你回来的消息，时间可过得真快！六年过去了！怎么样？你是在这里小住几天，还是打算一直留下来？”

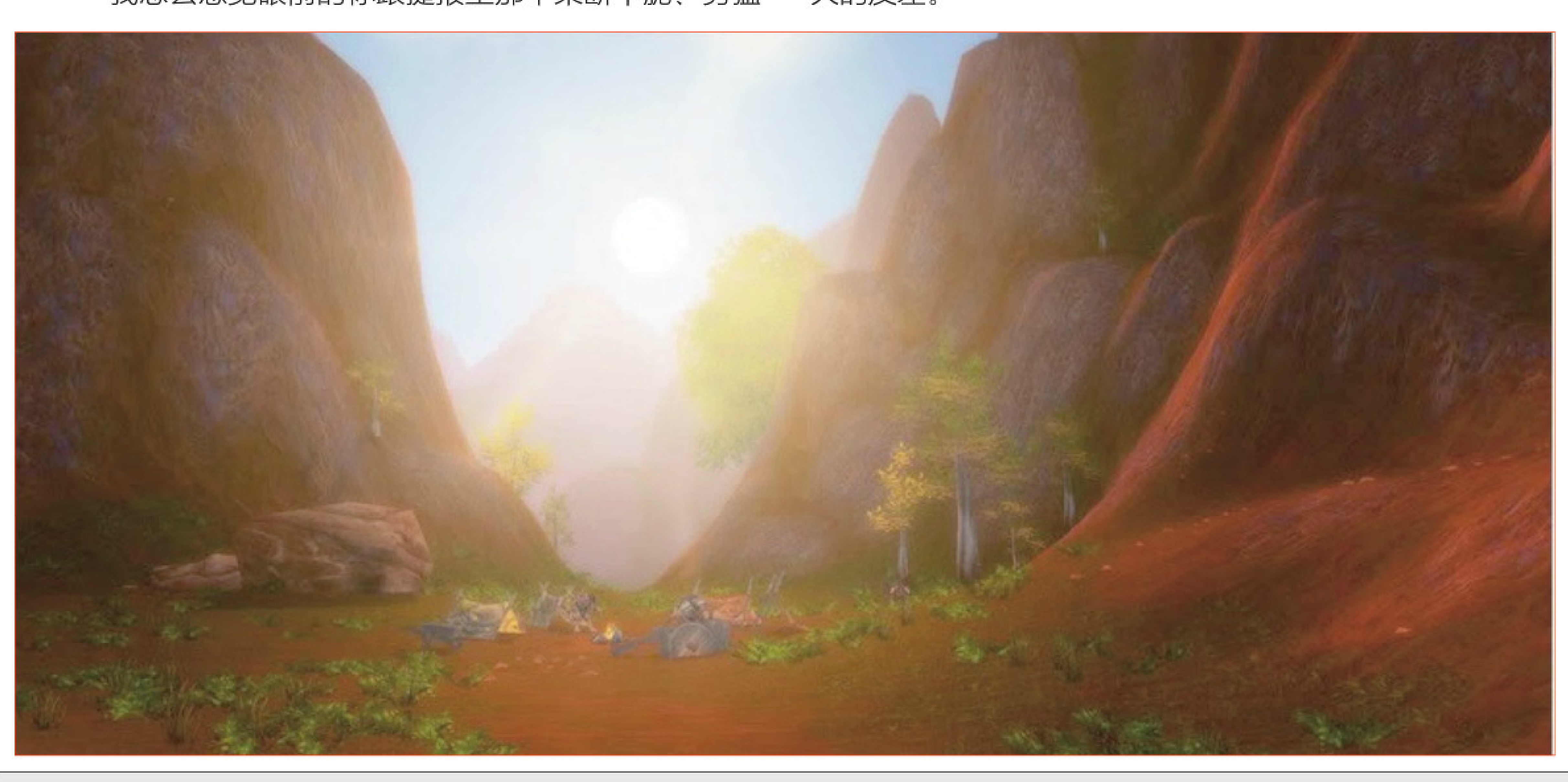
“说实话我也不知道，也许明天就会走，也许一辈子都不会走。”玛瑞斯心乱如麻，索性又胡乱地说了一句。

“我怎么感觉眼前的你跟捷报里那个果断干脆、勇猛强悍的英雄截然相反呢？”玛蒂轻轻摇了摇头，“我也不懂，先走了，等你有时间了就去我家里坐坐吧——有上等的花茶喔！”

望着玛蒂渐渐消失在雨雾中，玛瑞斯心头的失望、无奈、难过似纠缠在一起撕咬的毒蛇，涨红的脸能蒸发掉半空中的雨水。他呆呆地望着夜色中的湖畔镇，依旧有马车吱呀呀的从桥上走过，那可能是从附近闪金镇、月溪镇或者更远一些的夜色镇来做生意的人，趁着夜色未浓匆匆忙忙踏上归程。又有呼儿唤女的声音传来，夹杂着阵阵狗叫，昏黄色的灯光逐渐从每一间房屋的窗口透出来。旅店门前排起了长队，这是忙碌了一天的人们开始放松的时间，树林里细密的雨声沙沙如蚕食桑叶，一点一点吞噬着他落寞的心。

似乎没人来关照一下这个骑士中尉，没人来感慨一下他在战场上取得的辉煌成就，也没人来安慰一下他受伤的灵魂。可是，谁又知道这些事呢？除了自己，还有谁知道自己深爱着达希？玛瑞斯沮丧地站起身，脚下已经变得泥泞，他不想继续待在这里了，整理了一下湿漉漉的头发，又漫无目的地沿着路走了起来。

冷雨凄苦，夜色迷茫。踩在松软的乡间小路上，玛瑞斯突然觉得，假如自己跟战友们一样战死沙场是多么的幸运，英雄的名字被镌刻在暴风城的胜利纪念碑上，永远被人们传诵。再假如自己留在暴风城，担任防卫部队的作战指挥官，整天耽于军务，自己也没有时间考虑这些儿女情长，也许时间会逐渐冲淡自己对达希的思念。反正不管如何选择，至少不用像现在的自己一样，毅然决然地抛弃一切回到故乡，本想找寻失落多年的感情，没想到只是旁观了一出别人的爱情，自己沦落为彻头彻尾的局外人！玛瑞斯捶了一记脑袋，懊恼地想，如果当年自己没有非要在心上人面前表现勇敢而加入远征军，那么，也许跟心上人结婚的就是自己了。帕克？我呸！雨丝不停地落在玛瑞斯身上，厚重的铠甲越发显得光彩夺目，与他的心情形成了极大的反差。



“妈妈，快看，这里还有一朵红色的花！”

奶声奶气的童音吸引了玛瑞斯的注意，循声望去，一个穿着粉红色连衣裙的小姑娘在树下的草丛中，手捧一束火红的野花，两束马尾辫扎在脑后，淡蓝色的蝴蝶结上下颤动，这是谁家的孩子？

“莉莉，快回来，小心淋湿了！”

急切的呼喊中透出莫大的关爱，玛瑞斯扭头向对面的哨兵塔看去，声音就是从那里传出来的，紧接着便有一位年轻的姑娘匆匆跑出来，白衣蓝裙，金黄色的头发扎成一束马尾。玛瑞斯心跳的速度远超过了她脚步起落的速度，他当然记得这姑娘——不，应该是这位夫人。他们从小一起长大，手牵手走过止水湖的角角落落，一起去学校，一起跟随父母参观暴风城博物馆，一起在大教堂接受圣光洗礼，他还亲手采摘过鲜艳的花朵戴在她的耳畔。彼此的父母甚至戏言，要给这一对金童玉女订下婚约。懵懂的岁月悄然流逝，而时光也在达希扬起的裙裾上悄然溜走，当玛瑞斯用六年的时间获得了骑士中尉的军衔，准备用一枚最高荣誉勋章迎娶心上人时，心上人早已芳心暗许，嫁作他人妇，享受为人妻、为人母的喜悦。玛瑞斯望着达希将自己的女儿高高举起，欢快的笑着，鼻子微微一酸，体内奔涌的负面情绪成功地将眼泪引诱出来，与额头流下的雨水混合在一起流进嘴里。此情此景，自己是多余的，仿佛是红花丛中一株枯萎的野草，是万顷碧波中一艘生锈的铁船，本就没有存在的必要。就这样吧，祝福你们，祝福你们永远幸福的生活在一起，祝福你们有快乐富足的生活。玛瑞斯在心里默念了一遍骑士祝福祈言，便转身离开。

“是玛瑞斯么？”

身后传来一声轻轻的问候，玛瑞斯停住脚步，这声音他再熟悉不过了。不由自主地苦笑一下，看来，又少不了一场寒暄，当然，仅仅是一场寒暄。

“好久不见，达希姑娘……哦不，应该是帕克夫人！”玛瑞斯笑容满面，心里暗自庆幸有雨水的掩饰，没人会看到自己脸上的泪水。

“真的是你！啊，你变得好魁梧了！小树苗真是长成一棵大树啦！”达希撑起伞，抱起女儿快步向玛瑞斯走过来，言语中透着不加掩饰的激动。

“是啊，美丽的花苞也在不经意间绽放，璀璨夺目。”玛瑞斯响起了小时候彼此的外号，心里澎湃激荡的情绪逐渐退去，取而代之的是久别重逢的愉悦，再见故人的感觉毕竟让人开心。

“这是我的女儿，莉莉！”达希举起女儿的小手向玛瑞斯摇了摇，莉莉明显有些害羞，立即将脸藏在妈妈怀里，引得两人一阵哄笑。

“对了，帕克呢？”

“应该在瞭望塔上拿着他的望远镜四处查看吧，或者是在离这里稍远一些的山谷里跟那些豺狼人搏斗，再不就是趴在小桌子上写着什么报告。呃，反正他的生活就是这样！”达希耸耸肩膀，一脸的无可奈何，但眉宇间依然流露出无法掩饰的幸福。

“哈哈，帕克可是湖畔镇最优秀的卫兵——现在是防卫队长了吧！”玛瑞斯又记起帕克的样子，算起来，其实他俩也算是从小一起长大，一起参军。只不过一个选择留守地方部队，以维持治安为己任，另一个主动报名参加远征军，拼杀在抗击天灾军团的第一线。

“帕克自然是优秀的。不过，当你立功的捷报如雪片般从暴风城寄到湖畔镇时，我觉得，你一定实现了当初离家时的梦想了吧！”达希依旧面带微笑着说。

玛瑞斯轻轻摇了摇头，却没有说话。只是在心里默念着：与其说是为了实现征服世界的梦想，还不如说，是为了征服你的心。他内心的酸涩似一把火，点燃了所有的难过，但脸上却依旧绽放出一朵笑容，开得异常灿烂。

“去找帕克一起坐坐吧，我的厨艺可是大有长进的！想不想品尝一下？”达希似乎没有读懂玛瑞斯的心，依旧对他发出了邀请。

“不了吧，我以后可能要留在湖畔镇，跟帕克有很多见面的机会！”玛瑞斯礼貌地拒绝了邀请，他似乎一下子从一个小伙子变成饱经沧桑的老者，有气无力。

“该不会是要急着去见亲爱的玛蒂吧？”达希有些俏皮地撅起嘴巴，看着玛瑞斯。

“玛蒂？她？什么意思？”玛瑞斯觉得这句无头无尾的话有些莫名其妙。

“什么？原来你真的不知道呀！还记得当年帕克托你给我送的那两束水仙花么？那天我觉得很奇怪，送花怎么有送两束的？不过当时我只是沉浸在了幸福中，并没有多想。之后有一天，玛蒂来我家，看见了那已经枯萎的水仙花，我才知道了事情的真相！”达希微笑地看着皱着眉头的玛瑞斯，继续说：“其中有一束花，是玛蒂送给你的，而你却把两束花全都送给了我！哦，说起来，你这要命的大方让玛蒂伤透了心！”

玛瑞斯重又记起了那件事，只不过当时记忆的重心完全在达希羞红的脸庞上，怎么会参透玛蒂的言外之意？

“玛蒂跟我说，自己真傻，像是在欣赏一场别人的爱情故事。而我当时真的不知道该怎么跟她解释这件事，我还为此苦恼了好久呢！知道么？直到我跟帕克结婚的那一天，玛蒂才逐渐变得开心起来，她一直在等你，一直到今天。”

玛瑞斯呆立在那，不知道该说什么好。自己一直没有发现玛蒂对自己的好感，正如同达希仅仅是把自己当作哥哥看待，自己感觉在欣赏一场别人的爱情，而玛蒂又何尝不是？也许，玛蒂内心的苦闷要比自己严重百倍千倍！

“怎么了？还在想什么？”

“我觉得，我应该把我的湖畔镇治安官做好！”玛瑞斯轻轻吐出这句话，有种释然的感觉，好似缠绕在心头的一个结被慢慢地解开，滴落在身上的雨水逐渐退却了凉意。向达希道别后，玛瑞斯转过身，向来时的路走去，也许，他该去尝一下玛蒂的花茶，不知道能不能品尝出新的滋味？P

游戏心情
小夜曲

■软盘 纳兰云溪

柔柔的，软软的，就是这样一个夜晚，印在心间的感觉。

听着音乐，闲坐在电脑旁，不停地放松着，就这样自己把自己沉醉了。

抛开了阳光下的一切，整个世界就只剩下了自己。一个沉醉在夜色的中的人儿。

唇角边微微的褶皱，延续出了一条弧线，延续出了眉眼弯弯，延续出了一副轻松的样子。

我知道，在用夜色包裹着的这个角落之外，有很多很多属于我的担子，很多抛不开，又担不起的担子。

可是我在黑暗中，至少此刻我还在黑暗中，在这个夜色包裹着的小小角落里，我还是安全的。

是的，安全的，不用担心这个世界什么时候会把我吞噬掉，不用担心生活什么时候我把我压倒。

在这个角落里，我只要安静的听着那些轻轻的音乐，用喜欢的心态去聊聊天，去写写字就好。

慢慢地放松下来，极尽幻想的末尾，想着一切虚幻却美好的东西。

未来的某一天，我会坐在你的床头边，看着你熟睡时的面容，或许，还会用指尖划过你的脸颊，带起一丝发香，久久不散。

未来的某一天， 我会赤足走在海边，海风，拂过，带来一片灿烂的黄昏，把整颗心都埋在了晚霞里。

未来的某一天，所有的距离都消失了，你在哪里，我就会在哪里。

安静下来的时候，我总会是感性的，也总会在感性中想起你。

想到了彼岸花，努力地想记起他的味道，他的气息。

连带的，也就想起了轮回 。

下一次轮回前，我又会怎样去祈祷？

下一次轮回后，我又将与谁相遇？

Digmouse：纳兰云溪是软盘的著名作者，文风柔软，很是对我的胃口呀。整天窝在电脑前的游戏宅男们，也应该多放松一下大脑，出去走一走，呼吸呼吸新鲜空气，当然编辑部的我们就得戴口罩了……

粥粥的IT与游戏（52）
错爱





3月中旬刊
快评

完全没想到会在“大软”上看到AKB48啊……感觉不是比较常见的内容，但写得还是很好的，看得出来作者是真饭，很多翔实的资料，每个人的背景故事了解得也很深刻。**（上海 静安之谧）**

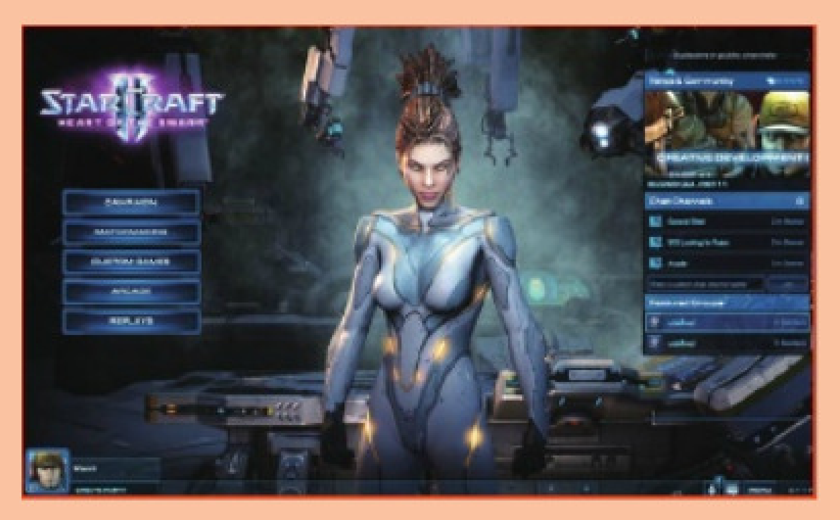
拿到杂志的时候刚打完新《鬼泣》，评论很中肯也很到位，《鬼泣》这种传统日式游戏，也许就应该让欧美人来做出一点变化，就像专题里陈述的，日本游戏产业现在已经很难做出什么革命性的举动了。**（山东 八个臭皮匠）**

Digmouse：AKB48这篇专题其实我们去年就已经策划完毕把稿子收上了，因为一些原因拿到现在才发表，这位作者可绝对是真饭，后来根据他再去日本的经历做了很多修改和增加内容，可谓敬业呀。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#即时战略在全世界都曾是最流行与火爆的游戏类型，从《沙丘》到《命令与征服》再到《星际争霸》，构成了无数玩家珍贵的游戏回忆。但近年来，RTS正在逐步走向边缘化，新作、玩家越来越少。这个类型应该如何自救呢？你心目中理想的RTS游戏应该是什么样的？你最看好哪个RTS游戏的电竞前景呢？



Joker：注重布局还是注重操作，这是个问题。

甲骨文：曾经认为RTS一方面容易表现硬件机能，另一方面可以满足玩家的征服欲，理应会随着硬件水平的发展而呈现出多种可能，结果现实如此不堪……

周礼斌：RTS自身的复杂性决定了其如果用现今的标准来制作的话没几个工作室可以做到比较好，资源的投入和盈利是个很现实的问题，近两年TD和DotA类游戏的火热可以从侧面印证。这个类型的自救我觉得应该从自身的精简化入手，抛弃一些过时的想法如追求兵种的多样化等，放开手脚抛弃暴雪的规则，有可能闯出一片天。

大洋之彼：大家都老了，真是可惜了当年的“红警”“帝国”，还有好多好玩的东西都已经失去，可惜流年啊。

张驰：相对于枪车球也好，或者是RPG也好，RTS实在复杂了一点。一款新游戏出来，不进行许多教学或剧情是没法轻松上手的。之后还要看攻略什么的，游戏成本相对高很多。而且也不是所有RTS都能做到“易于上手，难于精通”的，又不像DotA这种MOBA有基友带，玩下去的动力和乐趣都少很多，走向没落是时间的选择。

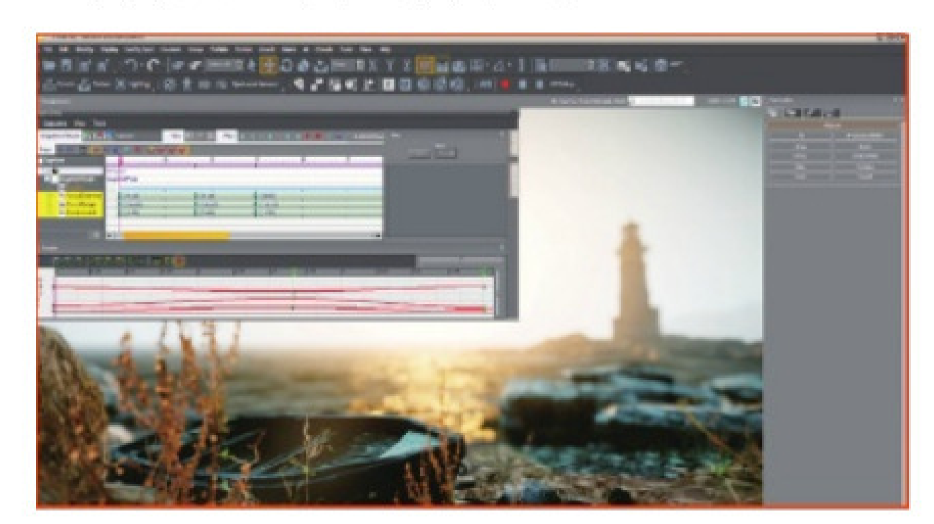
蓝睿鹏：创新吧，玩家玩了这么多年游戏了，不管是“红警”还是“魔兽”，本质上又能有多大区别呢？新《命令与征服》里的场景破坏效果如果可以让玩家自己打出自己的风格，打出自己的战场，我想这也算一种创新吧。

任连涛：越来越少的人愿意沉下心读书，现在看来连静下心来玩儿游戏的人都少了！

啊B哥：挺看好《虫群之心》的，应该能挽回一些RTS的人气……其实我感觉只要暴雪放出点《魔兽争霸Ⅳ》的消息，国内RTS就能回暖。

没事玩敏感：电竞与娱乐其实已经来到鱼和熊掌的境地了。掐表出航母不仅仅是一个段子，VS上War3 Solo 10级打3级打10把赢10把。门槛过高已经成为阻断新鲜血液进入的主因。LoL、DotA 2只能算RTS的一部分，但是却是最有希望的。平衡性其实不是最重要的，我们需要更多具有娱乐精神，入门简单的新作。

大众软件果然棒：#大软话题#从《孤岛惊魂》开始，Crytek这家德国工作室就一直引领着图形引擎技术的风向标，在游戏性方面，“孤岛危机”系列也逐步提高。你玩过Crytek的这些“显卡杀手”吗？对今年的《孤岛危机3》有什么样的感想？而放眼你的整个游戏历史，你曾接触过的最印象深刻的“硬件杀手”又是哪款游戏呢？



lhny：还是Crytek的Sandbox好玩，《孤岛惊魂3》的编辑器太过人性化……让人觉得“坑爹”……

杨文韬：想当初《刺客信条》一代就把我的电脑卡死了，还没轮到“孤岛”出手我就已经服气了。

张无爱：玩FPS会头晕，所以好多的游戏我个人“硬件”就不行，等着二手GTX 570再入一个，SLI双卡的话估计问题就不大了。

merlinpinkst：对我这种四五年升级一次电脑的人来说，什么游戏都是硬件杀手啊。泪。

周礼斌：开始是从《孤岛惊魂》认识这家工作室，但是也只玩了个开头，不对胃口。看了《孤岛危机3》的宣传片，确实游戏设计方面是比前几作有了进步，但仍然无法跳出FPS的宿命（你懂的）。除了对几近完美的画面差不多麻木了之外，游戏性方面也不抱什么期望。其实印象最深刻的还是《孤岛惊魂》，当年的横空出世确实惊艳了许多人。

雨辰：毫无疑问是《战地3》，去年买电脑就是按照能跑最高画质的标准选的，但不得不说画面是一回事，游戏性又是另外一回事。

霜之哀伤的眼泪：《孤岛危机3》……我的HD 6670表示压力山大……硬件杀手的话，当然要数《地下铁2033》和《战地3》，还有“孤岛惊魂”系列，《地下铁2033》可是知名显卡杀手啊。

misaki成：印象最深的……Crytek的《孤岛危机》和昔日的《孤岛惊魂》肯定要入榜……GTA4的渣优化也让我印象深刻。

孙舒凝-劳动最光荣：当年玩过的硬件杀手应该算是《毁灭战士Ⅲ》《半衰期2》了。后来只听闻过《孤岛危机》《地下铁2033》等游戏的恐怖，没敢尝试……

梦若几剑酒意：《孤岛危机3》只有20帧，但还没把我显卡烧坏……

请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！



■编辑部的故事之屁股坐不热 ■作者：CaesarZX

高铁英雄

トレインヒーロー

2011年暑假，国内动漫界出现了一部让人尴尬的动画——《高铁侠》。时值国内高铁建设如火如荼之际，作为暑期档的《高铁侠》得到了很高调的宣传。当时有人做了一段《高铁侠》和《铁胆火车侠》的视频对比，结果人们发现不论是分镜、剧情还是人设都有着极高的相似度，甚至连场景和地图都没多大区别，遂受到国内动漫爱好者指责。随后有人将这个对比上传到日本的Niconico上，在短时间便达到了相当高的点击量。随着《高铁侠》知名度的上升，又有一位该制作公司的前员工发了一篇日志，曝光了一部分国内动漫公司的运作内幕，总而言之，就是一片灰色地带。事后官方以〞我们做的是高铁，《铁胆火车侠》是普通火车〞为由否定了抄袭的说法，更是引起来一片嘘声。



不过纵然人们义愤填膺，国内这样的事情来得太多也就不是个事儿了。《高铁侠》很快变成一则笑谈，无人再去追究。如果不是看到《高铁英雄》的新闻，一番回忆在心头，我都要忘记这一档子事了。为避免误会，前面啰嗦了一大堆，其实和这次要介绍的动画一点关系都没有。《高铁英雄》是东京电视台和中国常州电视台的卡龙动画协力制作的全CG动画，描写在地球各地飞驰的高铁英雄们进行灾害救助等任务并从中成长的故事。这是常州动漫企业与日本东京电视台的首次合作，也是卡龙动画继《经济学园》《云彩面包》等动画片发行海外后，又一部即将步入日本和国际市场的原创动画，还采用了浪川大辅、小野大辅、与津和幸等豪华声优——既然国内无法提供一个健康的市场，我们只能将目光投向国外了，这一点倒和软件行业有些异曲同工。



巨人捕手杰克

Jack the Giant Slayer

《巨人捕手杰克》改编自经典童话《杰克和魔豆》，有关后者的改编作品有很多，国内曾经还引进过相关的动画作品。童话里那颗破土后直达天际的豌豆也成为一个经典的梗。不过除了豌豆的设定让人眼前一亮外，原著的故事相对简单，本来不适合被改编成真人电影，于是编剧对原著的故事结构和主线进行了大刀阔斧的修改，将本片打造成了一部典型的英雄救美电影。

为了突出影片的奇幻氛围，剧组特意选择几个风景优美的英国乡村作为外景拍摄地，还到了著名的Puzzlewood取景拍摄，这里植被茂盛，树根、岩石和苔藓都没有遭到破坏。BBC的几部大剧比如《神秘博士》和《梅林传奇》都在这里取景拍摄。更传奇的是，这片树林曾经激发了托尔金撰写《霍比特人》。



打工吧，魔王大人！

はたらく魔王さま！

《打工吧，魔王大人！》是和原聪司原作的轻小说，曾获得第17届电击小说大奖银赏，目前已发行5卷。原著的故事角度非常独特，我们的主角是魔王撒旦，以征服世界为目标，曾率领魔军一度席卷圣十字大陆，但在勇者率领的反抗军追击下，不得不依靠异界之门撤退到其它世界。不幸的是，异界之门另一侧的现代日本没有魔力的概念，因此想开启异界之门再回到原本的世界便成为难题。无奈之下，魔王改名为真奥贞夫，努力成为速食店员工，打算以此为基础逐步征服现代的日本。而与此同时，追击魔王而来到同一世界的勇者艾米莉娅，也因为无法使用魔力而与普通人无异。于是便以游佐惠美的身份伪装成现代人，还为了赚取生活费把年龄从17岁谎报为20岁，一边做着电话接线员的工作，一边伺机打倒魔王。



我的青春恋爱物语果然有问题

やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。

以《我的妹妹哪有这么可爱》等一系列作品为标志，日本轻小说开始进入〞大白话标题〞时代。由于近两年由轻小说改编的动画逐渐增多，这股风开始刮到动画领域。去年有《中二病也要谈恋爱》《我女友与青梅竹马的惨烈修罗场》《问题儿童都来自异世界》，今年又有《我的青春恋爱物语果然有问题》，日文标题之长，已经到了必须要加一个句号的地步……

去年开始流行的中二病同样蔓延到了这部动画里，我们的主人公是一个不受人喜欢的中二病患者，从幼年开始就交不到什么朋友。直觉告诉我们，这种主人公的背景都是骗人的，随着各种女孩陆续登场，一段段奇妙的故事就此展开。

告密者
Snitch

《告密者》改编自真实事件，影片原版的真实故事在电视系列纪录片《前线追踪》播出之后，引起了广泛的反响，很多人开始质疑美国的现行法律，促使美国政府对自己当时的法律进行了修改。由于该事件的知名度很高，不少人深挖资料，有关受害人家庭生活的报道也层出不群，可以说有一个现成的素材库。

不过，编导里克·罗曼·沃夫并没有直接使用这些素材，因为他压根就不想涉及太复杂的元素。《告密者》不是一部家庭剧，也不是一个男人独闯龙潭的冒险心理剧，只是一部纯粹的犯罪动作片。编导在拿到原版剧本后做了大量的调查和研究，不仅去监狱里采访一些罪犯，还咨询了很多法律界的人士。由于要和很多罪犯打交道，在调查的时候也难免发生一些恐怖的事情，但编导因此也获得了很多新鲜的素材。之后他对原版的剧本进行了大量的修改，使其更符合事实真相以及更具有写实感。这样的剧本有一个巨大的好处——对真实社会背景的描绘能弥补剧情和表演上的瑕疵，还能让人有一种观赏纪录片的审美感受。



在《告密者》里，一个十几岁的少年被贩毒集团陷害，在一次毒品交易中被抓起来判了10年的监禁。眼看着自己无辜的儿子一生中最美好的年华都将付之东流，他的父亲和美国政府的检察官做了一个交易：倘若他能帮助美国政府抓住这个贩毒集团的幕后黑手，政府便会翻案释放他的儿子。这个救子心切的父亲就此踏上了一条玩命的不归路——打入毒贩集团中心。在一名朋友的引荐下，他到毒贩集团做了一名司机，危急时刻相伴，他能否救出自己的儿子？



青春雷锋
Youthful Days

今年是毛泽东“向雷锋同志学习”题词50周年，临近3月5日，互联网和电视上开始陆续放出各类雷锋纪念专题，显得格外隆重。《青春雷锋》便是在这个背景下于3月4日上映的，含义不言而喻。此前同题材最著名的影片是1996年的《离开雷锋的日子》，时隔17年，新的“雷锋”电影显然带有了一些时尚气息，按照官方的说法：本片融合了雷锋对爱情的憧憬、对兄弟的情谊，还有愤怒、委屈、哭泣等多种表现，将还原一个“真实的雷锋”。

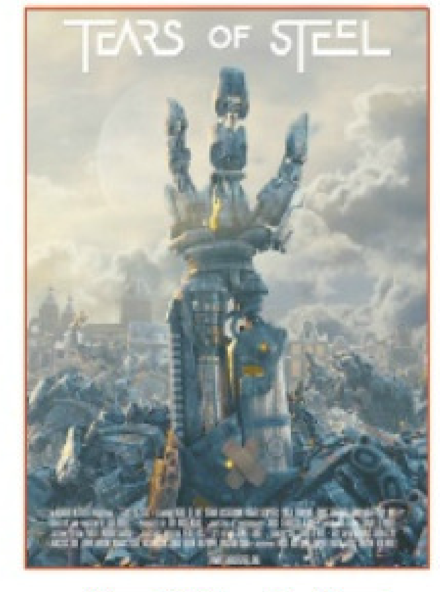
那么现实是怎样的呢？截至本文截稿，《青春的雷锋》的豆瓣评分为3.8，时光网评分2.4。此时的评分，并不能衡量影片的素质，却可以表现人们在这个老人摔倒都没人敢扶的环境下，对一部主旋律电影的抱怨。缺乏雷锋生长的土壤，留给这部电影的，恐怕只有尴尬。



最后一次驱魔2
The Last Exorcism Part II

这部电影的标题看上去就挺自相矛盾的，第二次“最后一次驱魔”，让我想起网上那个有关设计师的“最终定稿二”的梗。显然导演并不认为这有什么不妥的，《最后一次驱魔》是一部标准的低成本伪纪录片，但浓浓的灵异氛围让人欲罢不能。能以150万美元的成本赢来2000万美元的首周票房，这就是续集推出的理由。

本片剧情紧接着上一部展开，但在拍摄手法上有很大不同，没有继续采用伪纪录片风格，而是一部传统的恐怖片。因为时过境迁，目前这种片子有点泛滥，观众容易审美疲劳。加之上一部之所以采用纪录片风格，一方面是控制成本，另一方面，片中被遗失的录像资料也是一个重要的切入点。现在剧组赚了大钱，新作的故事跟录像带也没啥关系，自然没必要和低成本恐怖片争夺市场了。



钢铁之泪
Tears of Steel

《钢铁之泪》是一款由大众资金支持完成的CG短片，全部采用Blender开源3D工具包制作。该短片由荷兰阿姆斯特丹的Blender基金会出品，免费网络共享，目的是证明开源软件的3D制作实力。此前他们已经发布了3部开源动画电影，分别为《大象之梦》《大雄兔》和《辛特尔》，这个系列的几乎所有制作经费都源于爱好者的捐助。

本片的故事容易让人联想起“终结者”系列。机器人统治世界，残存的人类士兵和科学家试图通过技术重现当年的一幕，干预曾经诱导机器人叛乱的关键事件。由于片长只有12分钟左右，剧情比较简单，类似长片浓缩后的片段。看惯了各种商业CG后再来看本片，效果当然不能让所有人满意，但以免费资源能做到这个效果，已经很值得称赞了。

侠探杰克
Jack Reacher



本片改编自自英国著名作家李·查德的“杰克·雷彻”（浪子神探）系列小说，原著作者的经历就颇有传奇色彩：中年失业，凭借微薄的稿酬开始写作，结果一出版就登上畅销书排行榜，更在美国勇夺推理小说最高殊荣之一——安东尼奖的桂冠。鉴于原著的高人气，在电影改编的消息传来后，作者首先表示了自己的疑虑。书中有很多内心刻画，而按照好莱坞的拍摄方式，很难将其很好地表现出来，因此必须有一个合适的编剧。而曾凭借《非常嫌疑犯》斩获奥斯卡最佳编剧的克里斯托夫·迈考利无疑是最佳人选。迈考利很圆满地完成了这一任务，在反复读过两次剧本后，作者表示：“写得太好了，世界上只有两个人写得出杰克，一个是我，另一个是迈考利。”

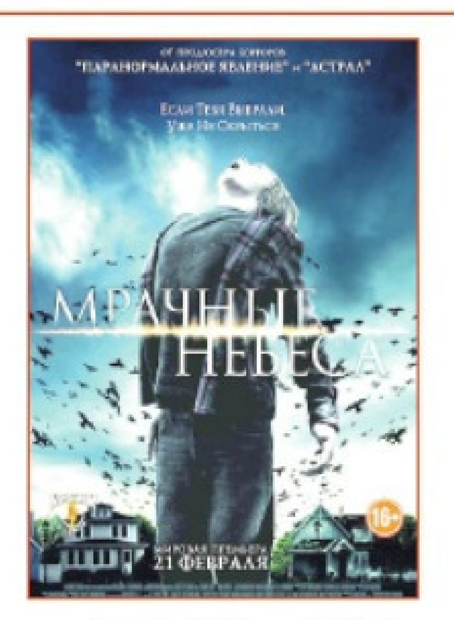
在影片中，杰克是个前军事侦察员，两年前人间蒸发，直至一位职业狙杀手吸引了他的注意，后者在下班高峰期制造了无差别狙击屠杀事件——6发子弹，5名死者，这一惨案让整个城市陷入了巨大恐慌。警方在短短几个小时就“侦破”案件，因为所有的证据都指向了前军队狙击手詹姆斯·巴尔。但他坚持自己的清白并要求把老相识杰克找来，两人曾同在军队中服役。随着杰克逐渐走进事件的中心位置，一个关于苏联改造营和俄罗斯黑帮的秘密渐渐浮出水面……

在原著小说中，杰克的身高接近两米，体重在110公斤左右，我们小汤哥的身材和原著中的描写相去甚远。好在作者表示，克鲁斯演出了杰克的性格，这比外表相似度更重要。事实上，本片完全成为了汤姆·克鲁斯的个人表演，而且是很完美的表演。P



进击的巨人
進撃の巨人

《进击的巨人》是日本漫画家谏山创的漫画作品，故事设定的背景如下：世界上突然出现了身长15米的迷之怪物“巨人”，由于他们对人类的捕食，人类一度濒临灭亡。残存下来的人类为了躲避巨人的威胁，建造了三重巨大防护墙来保护自己，并在这隔绝的环境里获得了100年的和平。当然，作为和平的代价，人类失去了到墙壁的外面去的自由。然而，随着身高超过60米的超大型巨人的出现，巨墙遭到破坏，人类再次面临毁灭的危机。主人公艾连·叶卡在10岁时目睹人们乃至自己母亲被巨人杀死的炼狱情景，并被父亲注射过不明药物，得到了巨人化的能力，但在巨人化时会失去意识。怀着对巨人难以形容的恨意，在调查兵团团长的保证下，叶卡加入向往以久的调查兵团。由此，故事便正式开始了。P



黑暗天际
Dark Skies

外星人入侵的题材在好莱坞是个常见题材，但以家庭恐怖片的形式表现出来的并不多。在这方面比较著名的有《天兆》，用平静的一家、麦田圈、外星人这些元素构成了诡异的影片气氛，此后鲜有同类题材。在《黑暗天际》里，我们首先看到的是一个平凡富足的家庭，随着故事的推进，怪事也接连降临到这个家庭里。

最初，他们家中的警报会突然响起，各种物件也会莫名其妙地排列组合在一起。家人以为是恶作剧，便找来了警察调查，结果毫无问题。警察走后，怪事又接踵而至，最后他们的身上还出现奇怪的符号。按图索骥，他们发现这种符号之前也曾出现过，于是找到了一个经历同样事情的幸存者，结果发现这是外星人在从中作梗——面对强大的未知力量，他们能成功保护自己的家庭么？P



脑男
Brain Man

2000年的推理小说《脑男》曾凭借暗黑悬疑的设定和曲折迷离的结构安排，获得了第46届江户川乱步奖评委的一致青睐，最终以全票形式获得当年奖项。如今的电影改编试图以最直观的形式展现作家潜心营造的暗黑世界，但坦白地说，主题较为压抑，情节展开力度较弱，好在演员的卖力演出为影片加了不少分。

在影片中，生田斗真饰演的“脑男”是一个没有人类的情感，却拥有超强记忆力和强健体魄的杀人恶魔，制造出了一系列恐怖事件。为了演好这一角色，生田斗真进行了长达半年的严苛训练，主要包括格斗和身体塑型等内容，饮食方面以野菜为主。而饰演女主角的二阶堂富美为了绿川这一角色剃掉了眉毛，正处在青春期的她还必须按照导演的命令减肥，到影片拍摄时，二阶堂瘦了足足有5公斤……P

即时战略是关于战争的游戏，而战争从来离不开各种杀戮机器，也就是各式的作战单位的支持，甚至可以说，标志性的兵种决定了一款RTS游戏的灵魂。文/天津 半神巫妖


10

只说步行机甲不稀奇，但说到高达几层可以互换部件和各自独立升级的组合机甲就很稀奇了

Hierarchy步行机甲

相比这个庞然大物，《星际争霸Ⅱ》中的巨像简直弱爆了。

说起Petroglyph Games（岩石壁画），大部分即时战略爱好者都会感慨不已，因为它的大部分员工都来自被EA解散了的Westwood，但他们的《宇宙战争——地球突袭战》则完全是岩石壁画原创背景下的个性之作。

其中的Hierarchy作为反派一方出现，它的主要进攻方式是靠巨大的步行机甲进行的。这也算是RTS中少见的经典设计：大型的步行机甲上有很多部位可以升级，提高了游戏性和战术性。P

9 D-Gun

诞生于1997年的《横扫千军》靠着超越同时代的技术和理念，为玩家创造出了一个3D的战场环境。

虽然在中国《横扫千军》未能充分流行起来，但随着其精神续作《最高指挥官》的重新出山，这种大战场、支持上万单位作战的极具战略性的游戏方式必将再次拥有一席之地。

《横扫千军》中能让玩家记住的单位并不多，因为当年的3D战场虽然立体感十足，但相比较2D画面明显牺牲了单位的精细度。不过即便如此，在游戏中我们仍然会对拥有D-Gun的指挥官印象深刻，虽然开炮速度不快，但是巨大的线性杀伤力使该单位拥有了游戏中最强的攻击力。因此善用D-Gun会瞬间改变整个战局，笔者清晰地记得曾经在一场遭遇战中为了解围，用运输机临时将拥有D-Gun的指挥官运至战场，一发拯救了整个战局。P

8 歼星舰

Petroglyph Games的第一款作品保守地选择了“星球大战”题材，因为他们知道这个题材在欧美拥有巨大的影响力。

但是Petroglyph Games并不只是简单地靠山吃山而已，《星球大战——帝国战争》鲜有的将太空战场同地面战场结合了起来，尤其是在遭遇战模式，玩家先要夺取一个星球的外太空然后才能登陆进行地面战。

虽然该作的太空3D战场不如《家园》那样真实和立体，还只是停留在2D层面上，但是能够操控大量电影中著名的歼星舰还是让玩家与影迷眼前一亮。P


从名字就能看得出，歼星舰这玩意到底是干什么用的

7 诸葛弩


《帝国时代Ⅱ》中的诸葛弩不就是古代版的机枪兵嘛

当诸葛弩手从中国的城堡中走出的时候，城下所有的条顿骑士都倒抽了一口气，他们从未见过如此密集的箭雨……

在当年即时战略三分天下的时候，微软的《帝国时代》走的就不是寻常路。这部追求历史感，还原历史重大战争、战役的“文明即时战略版”一问世就拥有了大量拥趸。但历史题材策略游戏不只有“帝国时代”系列，同《文明》一样，历史游戏中不可能不提及中国，《帝国时代》中的中国拥有最强的弩手——诸葛弩兵，这种使用连弩的兵种基本就相当于古代的机枪手，虽然近战很弱，但是远程攻击的射速和杀伤力均为游戏之最。

如果说《帝国时代》中的科技树和历史厚重感已经随着游戏系列的终结而逐渐消逝的话，那么并不算十分出彩的战斗部分就只有靠诸葛弩兵才能在中国玩家心中留下印象了。P



在现实的历史和虚拟的战场上，虎王坦克都是让盟军闻风丧胆的利器

6

虎王坦克

几乎每款即时战略游戏都会有这样一个角色：它笨重、出现得晚、造价昂贵，但是却又拥有绝对的冠绝群雄的实力。

《英雄连》中德军的虎王坦克就是这样的一种单位，造价1000人力资源的它虽然被诟病为“出来时玩家不是赢了就是快输了”，但是可以安装波舍尔、亨舍尔两种炮塔和防空极强的虎王坦克充分体现了德军战争机器的威力。

但毕竟这家伙无限繁殖也是非常可怕的，因此，游戏为了平衡性考虑加入了虎王坦克的数量限制，可见此单位几乎相当于其他游戏中的英雄单位了。而且同本表单中的其他单位不同，虎王坦克来源于现实，是希特勒本人在1941年提出的重型坦克计划的产物，在军事迷的心中同样占有很高的地位。在二战的欧洲战场上，只要有虎王坦克的出现，不论是美军还是苏军的装甲部队都会遭受惨重损失。



《傲世三国》是上世纪末本世纪初国内涌现出的优秀RTS中的佼佼者

5

关羽

确切地说，在上世纪90年代即时战略游戏的巅峰期，中国的RTS游戏有着相当高的国际地位。无论是《傲世三国》还是《铁甲风暴》都曾经出尽风头，《傲世三国》还是保有E3上展出的第一款国产游戏的纪录。

从名字看明显是三国题材的这款游戏最引人瞩目的就是武将系统，类似RPG的技能树和升级点数都让游戏的武将系统格外先进——确实，三国历史中那些性格各异的几百名武将永远是不变的主题。

因此，关羽就成为了游戏中的一个英雄单位，拥有近乎最强武力值的他堪比《魔兽争霸》中的英雄单位，横扫战场的能力让他可以瞬间改变一场战役的战局。

除了发展和战略，善用武将是《傲世三国》独有的魅力，能够亲手操纵我们的关二哥来一场“过五关斩六将”，至今为笔者津津乐道。

基洛夫飞艇

抛开该系列的历史观不谈，基洛夫飞艇身上所体现出的苏联乃至俄罗斯风格最为浓厚：巨大、笨重、杀伤力十足。

那一句经典的“Kirov Reporting”代表了游戏中最强大的单位的粉墨登场，然后庞大的飞艇从兵工厂中升起，缓慢的龟速飞向敌营。等它到达时也许玩家已经打了好几场遭遇战了，但是一旦安全到达，那么基洛夫飞艇投下的炸弹威力堪比终极武器，可以瞬间摧毁敌军大量的建筑。

因此，可以说基洛夫飞艇就代表了“红警”，国内该系列爱好者建立的网站上甚至出售基洛夫飞艇的比例模型，别看体积不大，还原度丝毫不低，而且价格也是不菲哦。



基洛夫飞艇的模型在《大众软件》办公室某编辑的位置上也有一个哦

4

3 陆战队员

《星际争霸》在1998年掀起的电子竞技狂潮确实已经超越了RTS的范畴，甚至超越了游戏的范畴而走向更高的经济层面。有一种说法，韩国政府大力支持《星际争霸》联赛正是因为1998年亚洲金融危机。

因此，《星际争霸》已经不再是一款单纯的即时战略游戏，而成为了代表着游戏发展的一种新途径。也许有人指责它让RTS走向没落，但是游戏本身并没有对与错，却有着好与坏。

从《星际争霸》中挑出一个经典单位很容易，有人会选择圣堂武士或者虫族的女皇，但是那个叼着雪茄的经典陆战队员形象才是《星际争霸》的最佳代言人。

这个人族最基本的兵种单位恰恰是游戏不可或缺的元素：坚韧、忠诚和团结。而无数的《星际争霸》小说也都离不开对陆战队员的描写，随着《虫群之心》的上市，《星际争霸Ⅱ》仍将会以自己的方式影响着游戏界。

俗称"机枪兵"的陆战队员毫无疑问是"星际争霸"的标志之一

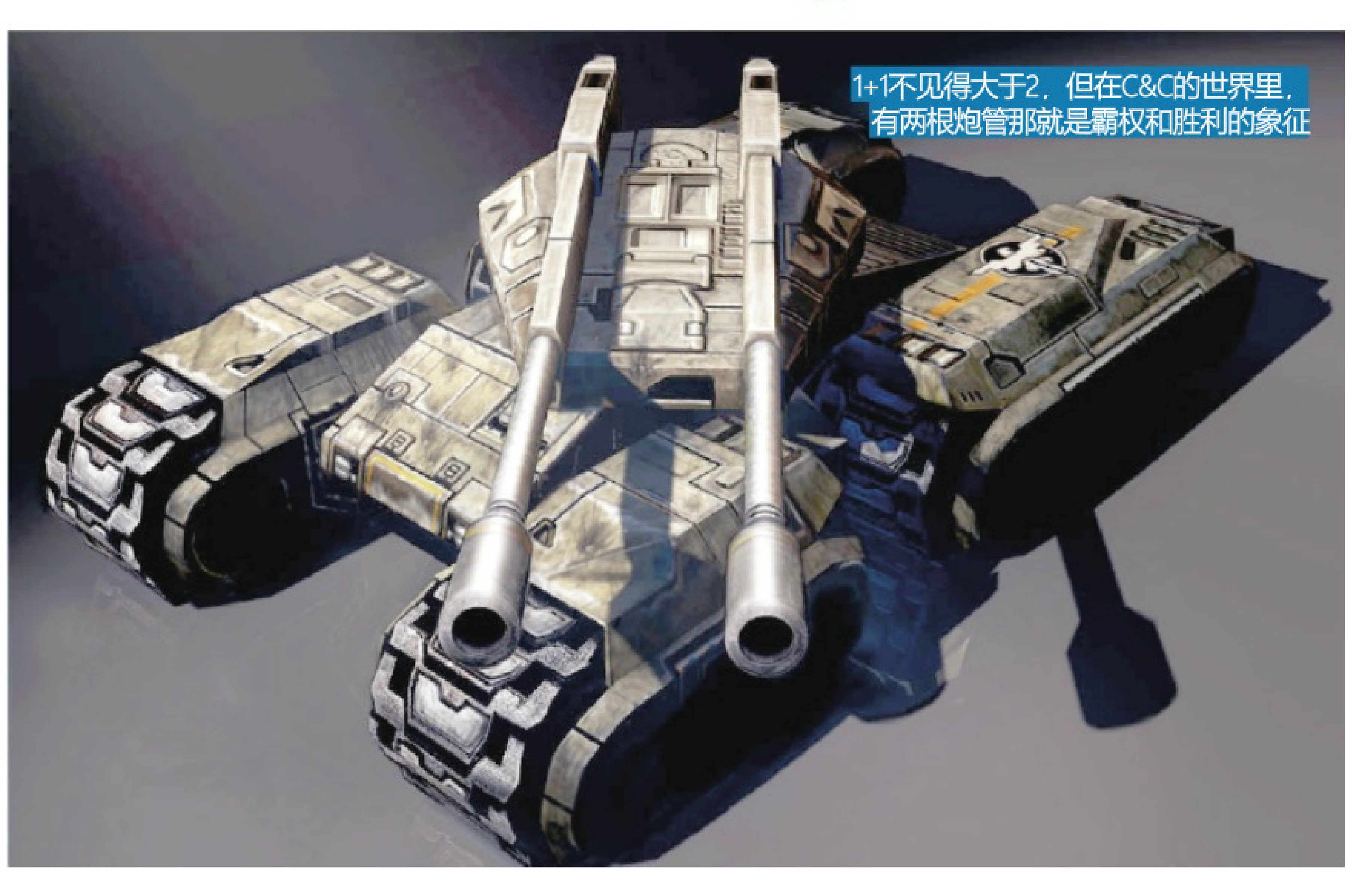
1 双管坦克

C&C系列如果有什么可以让玩家记一辈子的话，那么充斥在其系列十几部作品中的形态各异的双管坦克必然是唯一的答案。

从最早的《命令与征服》第一代《泰伯利亚黎明》到后来的《红色警戒》，甚至射击游戏《命令与征服——叛逆者》，双管坦克从未缺席。无论是当年"命令与征服"系列作为正义一方的GDI的猛犸坦克还是"红色警戒"系列中作为反派的苏联的天启坦克，双管坦克代表了游戏中最致命的陆上武器，有玩家谚语称，"上帝站在你们那边，但天启坦克站在我们这边"。

更值得注意的是，双管坦克其实早已经超越了武器单位的范畴，成为了"命令与征服"系列游戏风格的体现：对现实略带戏谑的夸张。从军事角度来说，坦克上安装双炮管其实毫无意义，除了增加额外负重和操作手外并不能提升多少战斗力，但就是这种夸张的表现最能体现"命令与征服"这个系列的风格和血统。

和神秘莫测的NOD兄弟会首领凯恩一样，看似来源于现实但是又超越现实，这才是《命令与征服》的魅力，随着系列最新作的面世，我们欣喜地得知：双管坦克仍将继续服役。



1+1不见得大于2，但在C&C的世界里，有两根炮管那就是霸权和胜利的象征

2 大法师



阿尔萨斯早已不坐在那冰封的王座上，但War3的精神却将长存

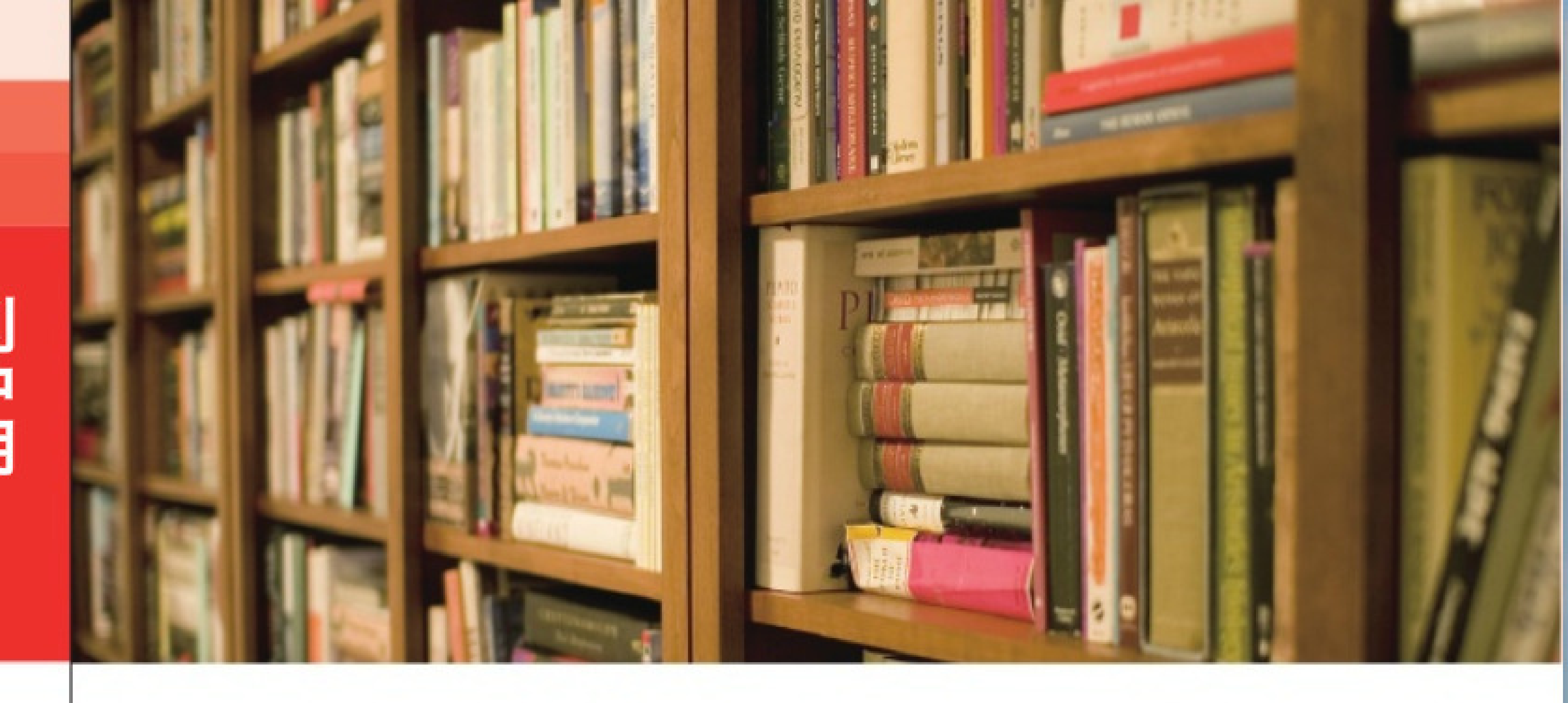
《魔兽争霸Ⅲ》的伟大之处除了自身过硬外，就是造就了DotA和《魔兽世界》这两款经典的衍生之作。

系列前两作不过是正统的稍带奇幻色彩的RTS，但是到了《魔兽争霸Ⅲ——混乱之治》，暴雪天才般地加大了"英雄"的刻画比例，使其成为该作的最大特色。英雄单位的出现让玩家既需要注重团队，也要兼顾个人魅力的发挥，高超的技巧和智慧的头脑都是必需的。

而衍生自《魔兽争霸Ⅲ》的DotA则是英雄理念的最好体现，100多名可选择的英雄让DotA具有了更高的可玩性。《魔兽世界》虽然是一款网游，但是谁又能否认让玩家扮演英雄的最初想法不是来源于《魔兽争霸Ⅲ》呢？

因此，也许大家快要忘记《魔兽争霸Ⅲ》中无所不能的大法师了，但他才是如此多的经典游戏的最早来源之一。

大众软件旬刊
2013年04月中
总第436期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编黄利东
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年4月8日
定价人民币10.00元

版权声明
凡在《大众软件》杂志上刊登，并由大众软件杂志社支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本社，且允许本社以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；大众软件杂志社有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经大众软件杂志社书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。

买书杂感

甲骨文demonoracle@popsoft.com.cn

3月中旬，国内某电商做活动，图书满300减100。当时我在准备一个专题，正好想买几本书当备用资料，苦于凑不够300，便拉拢几个同事一起行动，成功凑得600，优惠颇多。次日两箱书全部送达，看着几十本码得整整齐齐，心中依然涌起一股满足感，虽然明知很快要出片了，这期我还是责编，本没有多大空闲看书……

等等，我可没什么“沉醉在油墨芳香里”的小资情怀，身在这一行，油墨都要闻吐了。事实上我是典型的电子书推崇者，怎奈国内版权意识淡薄，导致正版电子书的产品线完全不够看。买实体书完全是迫不得已，搬家的时候更是痛苦不堪，但在半年之内，我还是买了几十公斤的书，虽然目前只看了冰山一角，可毕竟自大学以来，我已经很久没有对买书产生如此浓厚的兴趣了。

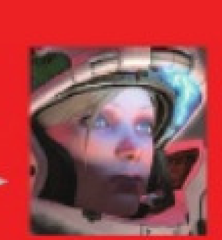
几年前我刚步入大学，脱离父母的管教，可以无限制地上网，觉得网上的信息铺天盖地，可以看到我想看的一切。而现在将我推离这一切的，也正是网络。特别是微博兴起后，面对每天泛滥的信息，我都有一种莫名的恐惧。因为想在里面找到有用的东西并不难，最难的是如何避免把大量时间浪费在浏览无用的信息上。这时回过头来看书，发现这才是最具“性价比”的——如果你认同“时间就是金钱”，你应该会明白这句话。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

最后是责编大家谈环节……



蓝星：你们这些愚蠢的人类，看到活动就一窝蜂上去，还觉得省了不少钱！



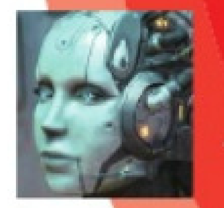
浮云：当我想安安静静看书时，我老婆会跟我说：“是我重要还是书重要？”



梅林粉杖：（看了看被撑满的书柜，再看看租房合同）我有事先走了，你们聊！



Oracle：其实我说了这么多，就是想找认同感——现在买书成了小众行为了呀！



digmouse：看多了原版书，最近写文章的时候一股机翻味，怎么破？



XZSJ.11408.COM



搜索

华人1小时网游

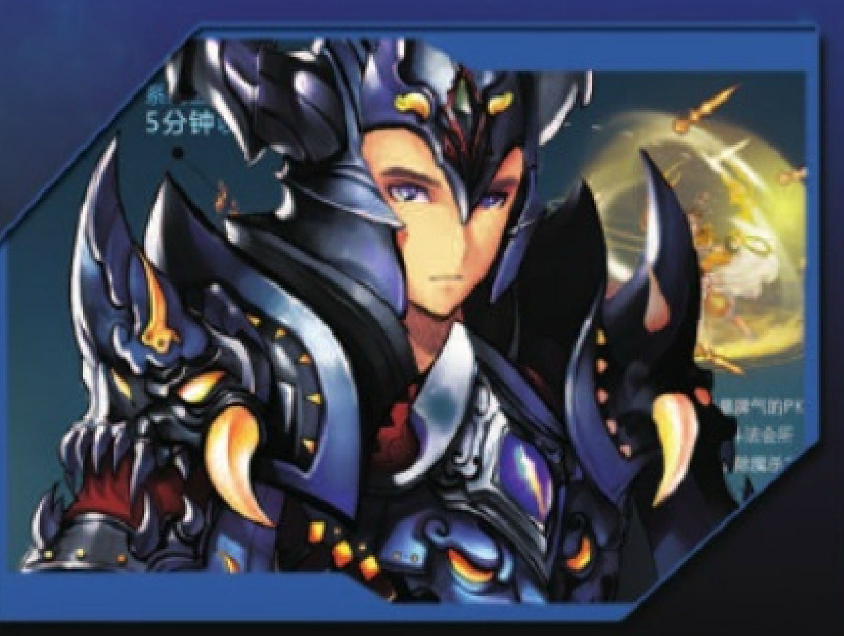
5大革新 耀世来袭






- 原著改编
- 云端植人
- 宠物娘化养成
- 武器破印卍解
- combo连击格斗







修真世界官方网站 XZSJ.11408.COM



邮发代号：082-726
定价：¥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN